
AÑO XI - TERCERA ÉPOCA - Número 9
INCLUYE CD-ROM
595 PTAS
MICRO
Sólo para adictos
manía
REPORTAJE EN EXCLUSIVA
Wing Commander IV
La última bomba de Origin
INFORME
Los cerebros del videojuego
Intelligent Games
Lost-Eden
Fade to black
Todos los secretos de dos juegos explosivos
Apache
LONGBOW
Simulación en pie de guerra
8 426239 020312 00009
HOBBY PRESS



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Paz Garnica

Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Miguel Ángel Lucero (CD-ROM)
José C. Romero (Traducciones)

Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera
Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Colaboradores
Pedro J. Rodríguez
Fernando Herrera
Juan Antonio Pascual
Francisco J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Santiago Iglesias
Santiago Erice
Rafael Rueda
Pablo Fernández

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 





sumario

Año XI - Tercera época - Número 9 - Octubre 1995 - 595 ptas.(IVA incluido)



Editorial

Octubre. Un mes que podría calificarse de transición, si no fuera por ciertas evidentes excepciones.

De transición, porque debido a la habitual cita londinense del ECTS, en su edición de otoño -de la que os daremos cumplida información el mes próximo, con un extenso reportaje-, la mayoría de compañías y distribuidores de software se mantienen a la expectativa respecto a los lanzamientos de títulos de calidad y sus correspondientes fechas.

La excepción viene dada por que desde el día 29 de septiembre los 32 bits han pasado de quimera a realidad, con PlayStation en la calle, uniéndose a Saturn, y con el correspondiente abánico de juegos para ambas máquinas.

Pero, como contraste, el PC se prepara cada vez más concienzudamente, anunciándose para los próximos meses juegos mayores y mejores de lo que nos podamos imaginar.

Todo esto sólo debe conducir a una cosa: que el mercado se haga más y más grande, que la calidad del soft aumente de manera directamente proporcional, y que el máximo beneficiado sea el usuario de cualquiera de las máquinas existentes. Pero, cuidado, toda precaución es poca. Todo esto está muy bien en la teoría. La práctica es otra historia. Aunque si las compañías cumplen de verdad con todo lo que prometen, lo que queda del año, y el inminente 96, puede pasar a la historia del soft como una nueva época dorada.

De momento, estamos contemplando algún destello de esa prometida brillantez. Juegos como «Toh Shin Den», «Terminal Velocity», «Actua Soccer», «FIFA 96», «Virtua Fighter Remix», «Fade to Black», etc. abren un camino que se hace necesario seguir. Cualquier incorporación será bien recibida, pero cualquier desviación nos hará volver atrás.

Nosotros, y vosotros, también tenemos que velar, en la medida de lo posible, porque esto se haga efectivo. Este mes, creemos que lo hemos conseguido pero, sois el gran público, los lectores, los que adquirís el software, quienes tenéis la última palabra, y quienes debéis confirmarlo, y hacérnoslo saber.

Por supuesto, el mes de Noviembre intentaremos hacerlo mejor, esperando que podáis confirmarlo personalmente. Así, nos veremos en el kiosco dentro de treinta días. Y veremos cómo sigue todo.

Aunque ésto suene algo fuerte, la culpa es de todos vosotros. Sí, vuestra es la culpa de que, este mes, hayamos intentado superarnos con la selección de los contenidos del CD, ya que sabemos que cada vez os volvéis más exigentes. Por eso, hemos intentado reunir las demos más explosivas del momento, los vídeos más ilustrativos sobre los juegos y compañías más importantes, y las películas de máxima actualidad.

Sin embargo, también tenemos muy claro que dentro de treinta días querréis algo aún mejor. Y podemos aseguraros que el esfuerzo ya se está haciendo. Aún es demasiado pronto para comentar nada, por lo que, de momento, podéis ir disfrutando con los contenidos de este mes. Hasta que volvamos a encontrarnos en vuestro establecimiento habitual.



Cómo arrancar el CD-ROM

Tenéis en vuestras manos el cuarto CD-ROM de Micromanía. Un CD compatible PC y Macintosh, en el que encontraréis las demos de los juegos más apasionantes, así como los vídeos más espectaculares sobre nuevas tecnologías y películas.

Si tu equipo es un PC compatible, lo único que necesitas para ejecutar el CD es un lector CD-ROM, cuatro megas de RAM, CPU 386 y disponer de la versión 3.1 de Windows, o superior. Para un funcionamiento óptimo del programa se recomienda un procesador 486 DX con 8 Megas de RAM y lector de CD-ROM de doble velocidad.
Para comenzar, entra en la unidad del CD-ROM (por ejemplo, si la letra que define esta unidad es la D, tras arrancar el ordenador teclea D:) y teclea MENU. Pulsa ENTER y sigue las instrucciones que se ofrecen en pantalla para una correcta puesta en marcha del CD-ROM.

Si tu equipo es un Macintosh, los requisitos mínimos son un 68040, Sistema 7, 256 colores y lector CD.





AIR POWER

Rowan, los creadores de «Dawn Patrol» y «Overlord», vuelven a la carga con un programa mezcla de simulación y estrategia.
El mundo se encuentra dividido en cuatro territorios, cada uno de ellos dominado por un duque, que intentarán luchar por la supremacía aérea y así conquistar el resto de los otros territorios.
Tomaréis el control de la flota aérea de uno de esos duques tratando de conseguir el "Air Power" y el dominio del planeta, en esta demo jugable de uno de los niveles del juego.

APACHE LONGBOW

Digital Integration ha realizado un espectacular simulador que ha merecido ocupar nuestra portada. Os ofrecemos una demo del mismo, mezcla de simulador de helicópteros y arcade, en el que podréis jugar en la primera misión, acabando con todas las posiciones enemigas que aparezcan en vuestro camino.
Podréis seleccionar dos tipos de juego ARCADE en el podréis ser derribados si recibís demasiados impactos sobre vuestro helicóptero o INVENCIBLE en el que nunca podréis ser derribados.

FX FIGHTER



Hace tres meses «FX Fighter» obtuvo la portada de Micromanía. El juego está ya por fin a la venta, pero si aún no estáis convencidos de lo que es capaz de ofrecer, os presentamos una demo que os dará una idea mucho más real del mismo.
Los juegos de lucha en escenarios virtuales van adquiriendo gran número de adeptos, pero hasta ahora era un campo limitado a las consolas.
Por fin podréis disfrutar en vuestros ordenadores de este tipo de juegos, como podréis comprobar en esta demo totalmente jugable que os ofrecemos de «FX Fighter», en la que tomaréis el control de un luchador virtual, en combates a vida o muerte.
Una advertencia: el soporte ideal para el juego, y por tanto para la demo, es un Pentium.

LOST EDEN



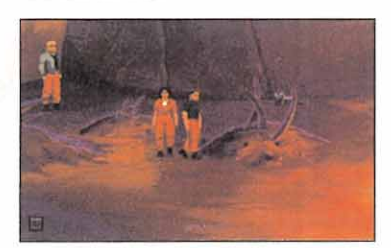
Por fin ha llegado a nuestro país «Lost Eden», una de las más espectaculares aventuras de los últimos meses, diseñada por Cryo y editada por Virgin.
Realmente, los dinosaurios y los hombres no han cohabitado en nuestro planeta, pero en otros mundos quizá sí lo han hecho. La demo que os ofrecemos del magnifico juego «Lost Eden» es totalmente jugable en la primera fase del juego. Tendréis que tratar de desvelar los misterios de la Ciudadela de Mo y ganaros la confianza de los dinosaurios que en ella habitan.

MAGIC CARPET 2



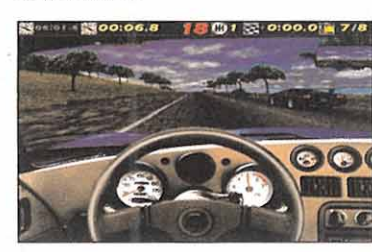
Tras «Magic Carpet» parecía que Bullfrog no podría superarse a sí misma. Pero lo ha hecho con su continuación.
«Magic Carpet 2» es la segunda parte del juego lleno de magia y encantamientos que os trasladará al mundo de Las mil y una noches, en el que trataréis de derrotar a un maligno genio con la ayuda de una alfombra voladora y de vuestros hechizos.
La demo que os ofrecemos consta de tres partes. Podréis jugar al escenario nocturno y disfrutar de las presentaciones de los escenarios de las cavernas y el día.

THE DIG



LucasArts no ha parado tras el lanzamiento de «Full Throttle», aunque «The Dig» debería haber aparecido hace bastantes meses. Sin embargo, nunca es tarde si la dicha es buena. Por eso, aquí tenéis una demo en exclusiva de una de las aventuras más esperadas.
Un transbordador espacial con la misión de cambiar la ruta de un asteroide que va a colisionar contra la tierra, encuentra vestigios de una civilización más avanzada que la nuestra y hay que tratar de desenterrar sus misterios.

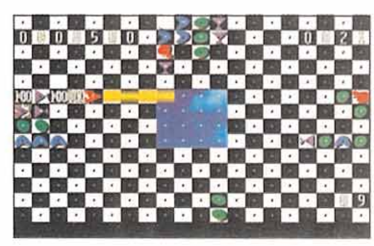
THE NEED FOR SPEED



Parece que por fin llegan los juegos de coches al PC, al más puro estilo de las consolas. «The Need For Speed» es una buena prueba de ello. EA ha echado el resto en esta conversión del programa aparecido originalmente en 3DO, llegando incluso a superarlo en calidad.
La demo que os ofrecemos es totalmente jugable en uno de los escenarios de los que constará la versión comercial del mismo, y sólo podréis seleccionar uno de los diferentes coches que componen el juego.

ZOOP

«Zoop» es el nombre de una de los juegos más originales y adictivos que nos hemos encontrado últimamente, editado por Viacom New Media. El objetivo es eliminar las fichas que vayan apareciendo en pantalla, dependiendo de sus colores y



formas, pero tendréis que tener cuidado porque cambiaremos el color de las fichas a eliminar cada vez que demos con una de diferente color.

MAC

No creáis que nos hemos olvidado de los usuarios de Mac. Este mes os ofrecemos 9 demos totalmente jugables para vuestro Macintosh. A continuación pasemos a detallaros brevemente cada una de ellas.
Comenzamos esta revisión con «Sensory Overload», un juego de acción en 3D del estilo del «Doom». Le siguen «PlayMaker Football», un simulador de fútbol americano y «Pegleg» un juego de naves espaciales del estilo del «Asteroids». «A10-Attack!» simulador de vuelo del conocido bombardero antitanques continúa este divertido repaso por la actualidad para Mac. «Blood Bath», llega pisando fuerte y es un arcade en el que las escenas sangrientas se convierten en excusa para envolver la acción en un cementerio.
Completan esta selección «Tubular Worlds», juego de naves espaciales con un scroll muy suave, «Power Pete», arcade de acción en el hay que salvar a unos conejitos cautivos, y «Triazzle», un puzzle animado. Por último, «Troubled Souls», un juego de habilidad en el que tendréis que unir tuberías.





EURO FIGHTER 2000



Si disfrutásteis con el simulador de vuelo TFX, preparaos para el último programa de Ocean y DID. Os presentamos un vídeo del juego en formato AVI, en el que podréis comprobar la gran calidad gráfica del mismo, así como una visión global de las diferentes opciones y modalidades de combate de la versión comercial.

MAKING OF FIFA 96

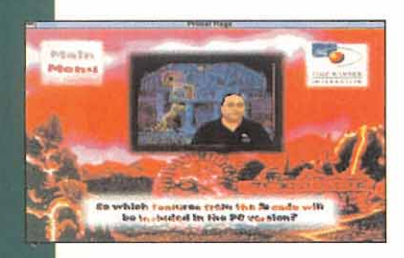
«Fifa International Soccer 96» es el nombre completo del esperado y espectacular simulador futbolístico de EA del que os ofrecemos un vídeo en formato AVI en el que veréis el proceso de producción, las técnicas utilizadas e imágenes que os mostrarán la calidad del programa comercial.



MAKING OF PRIMAL RAGE

Sin duda, uno de los juegos de lucha más populares de los últimos tiempos, obra de Time Warner.

Os ofrecemos un programa interactivo en el que podréis ver como se ha realizado el juego «Primal Rage». Básicamente, es un beat' em up, pero con la particularidad de que los protagonistas son dinosaurios.



Ocio

HOBBY LINK 1.12

Os ofrecemos la última versión del programa de conexión a nuestro servidor Ibertex, en el que podréis encontrar soluciones a gran número de juegos, demos de los programas de Friendware y Dinamic Multimedia, las actualizaciones de PC Fútbol y acceder a las tiendas Mail sin salir de vuestra casa.



WATERWORLD



«WaterWorld» es el título de la última película protagonizada por Kevin Costner, en la que nuestro planeta, después del deshielo de las masas polares debido a la desaparición de la capa de ozono, se ha convertido en un mundo acuático y nuestros protagonistas tratarán de encontrar el último trozo de tierra seca que existe. Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.

JOHNNY MNEMONIC

En el siglo XXI las comunicaciones ya no son seguras, por lo que se utilizan mensajeros humanos para trasladar la información de un sitio a otro. Johnny Mnemonic, interpretado por Keanu Reeves, es uno de esos mensajeros que transporta una importante información, por lo que se tendrá que enfrentar a un gran número de peligros hasta llegar a su destino.

Os ofrecemos un trailer de la misma en formato AVI o de vídeo para Windows.





Servicio de atención al usuario

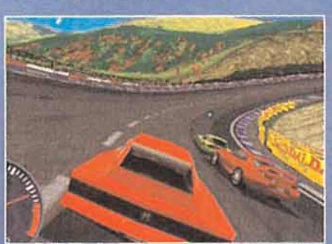
En previsión de posibles problemas o dudas surgidos al utilizar el CD-ROM, disponemos de un servicio técnico en el que podréis hacer todo tipo de consultas sobre instalación y ejecución de los programas contenidos en el CD.

Podéis poneros en contacto con nosotros, de lunes a viernes, y de 4 a 8 de la tarde, llamando al teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador, y con éste encendido.

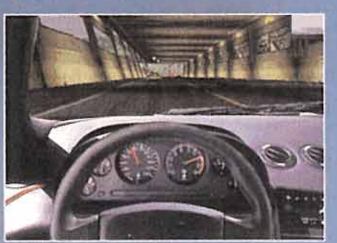
$\left(\frac{\text{M}\sqrt{\text{uy}}}{\text{rA/pido}} \right) \times 8$ = NEED for SPEED



R = rugido de motores



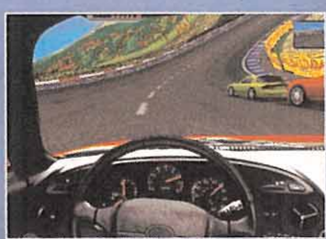
A = adrenalina



P = potencia



I = intensidad



D = deseo



O = obsesión



Piense en los coches que siempre había soñado pilotar ... THE NEED FOR SPEED le ofrece ocho coches tan reales como la vida misma que rugen, corren y se agarran al asfalto de tal forma que no podrá reprimir sus deseos de sentarse an el asiento del conductor. Disfrute de la acción desde cuatro ángulos distintos mientras los sensacionales gráficos tridimensionales propulsan su bólido por circuitos y carreteras hiperrealistas a la velocidad de la luz.



THE NEED FOR SPEED - Hace realidad sus sueños.



ROAD & TRACK®

Visite Electronic Arts en la Web bajo http://www.ea.com/.
Para más información sobre Need for Speed, llame al 7545540, o envíe sus mensajes mediante correo electrónico a través de uk-support@ea.com.

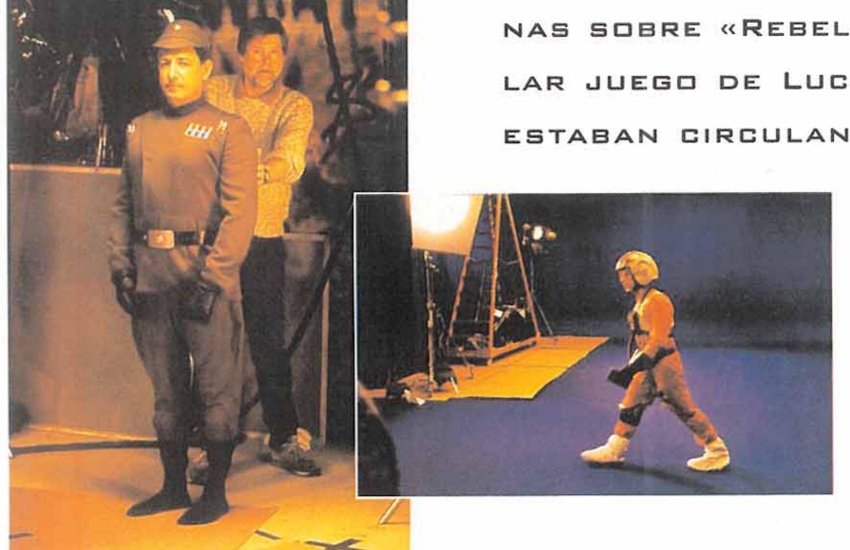
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



LA PELÍCULA, EL JUEGO

Rebel Assault II



NO HACE MUCHO OS INFORMÁBAMOS EN ESTAS MISMAS PÁGINAS SOBRE «REBEL ASSAULT II», CONTINUACIÓN DEL POPULAR JUEGO DE LUCASARTS, CUYAS PRIMERAS IMÁGENES YA ESTABAN CIRCULANDO. PERO NUEVOS DATOS SE VIENEN A AÑADIR A AQUELLOS. HEMOS TENIDO ACCESO A LAS IMÁGENES DEL RODAJE DEL JUEGO. ESCENAS TOTALMENTE NUEVAS QUE SE HAN DISEÑADO ESPECÍFICAMENTE PARA EL JUEGO, SOBRE LAS QUE AHORA OS HABLAMOS.

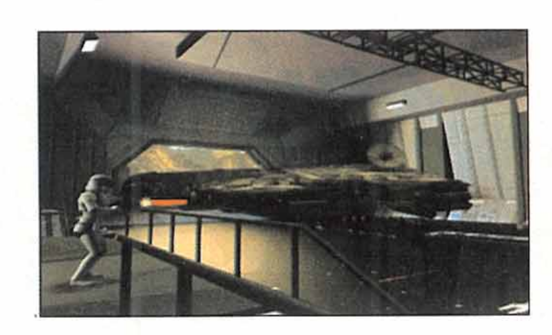


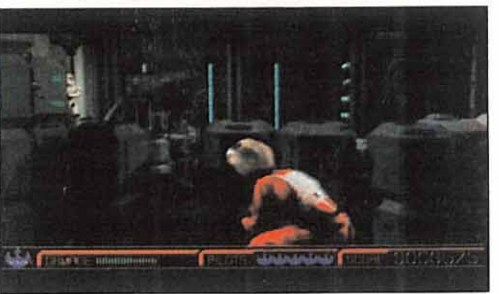
LUCASARTS
En preparación: PC CD-ROM, MAC CD-ROM
ARCADE

A diferencia de «Rebel Assault», que tomaba prestadas de las películas de la trilogía «Star Wars» las escenas de vídeo presentadas en el CD, su continuación dispondrá de secuencias nunca vistas, y que se están grabando específicamente para el juego.
Darth Vader, los rebeldes, naves X Wing, y un largo etcétera de todos los tópicos existentes en «Star Wars», cobran de nuevo vida en «Rebel Assault II».
Para ello, y como se puede comprobar por las imágenes que aquí veis, se ha utilizado la técnica de "blue screening", y se ha realizado un importante esfuerzo en el diseño de efectos especiales, a imagen y semejanza del cine.
Un nutrido grupo de actores profesionales da vida a los personajes más carismáticos de la trilogía, en esta nueva producción para el PC, que de nuevo ha sido diseñada y dirigida por Vince Lee.

El juego en sí, además, incorporará múltiples innovaciones respecto a su antecesor, siendo la más destacable, por evidente, la opción de resolución SVGA en las escenas no correspondientes a vídeo. Según todos los informes de que disponemos, «Rebel Assault II» estará listo para su lanzamiento antes de navidades, aunque la fecha exacta aún no se ha dado a conocer.
Que la fuerza nos acompañe a todos este invierno.









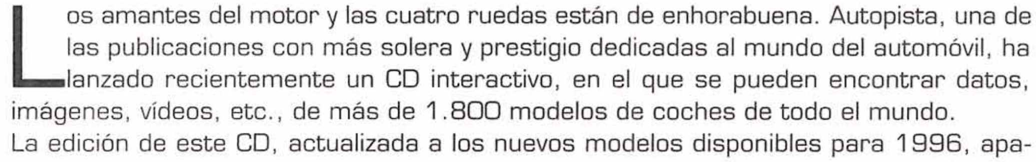
MULTIMEDIA SOBRE RUEDAS



Autopista Catálogo



LUIKE-MOTORPRESS
Disponible: PC CD-ROM

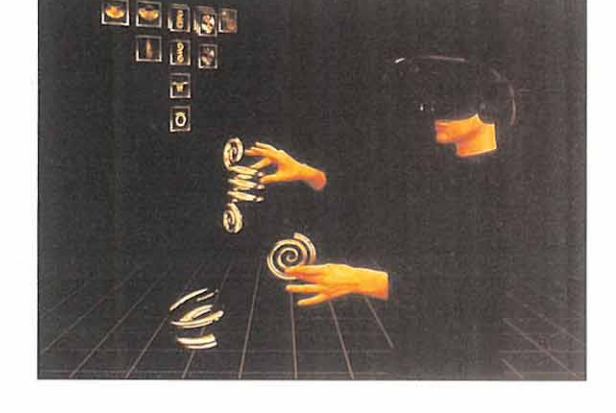


Los amantes del motor y las cuatro ruedas están de enhorabuena. Autopista, una de las publicaciones con más solera y prestigio dedicadas al mundo del automóvil, ha lanzado recientemente un CD interactivo, en el que se pueden encontrar datos, imágenes, vídeos, etc., de más de 1.800 modelos de coches de todo el mundo.
La edición de este CD, actualizada a los nuevos modelos disponibles para 1996, aparece en el mercado por menos de 5.000 pesetas. La relación calidad-precio resulta excelente, si tenemos en cuenta la cantidad de datos e información referente a todas las características de los vehículos disponibles en el catálogo.
Cerca de 1.500 fotografías, 70.000 datos técnicos, más de 500 locuciones y un enorme y variado número de animaciones y vídeos, bastan para hacerse una ligera idea de los contenidos. Una excelente iniciativa que esperamos tenga continuidad en años venideros.



LA TRANSVANGUARDIA

Art Futura 95. Comunidades virtuales

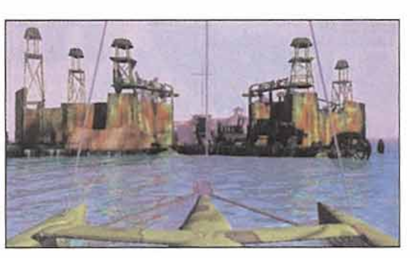




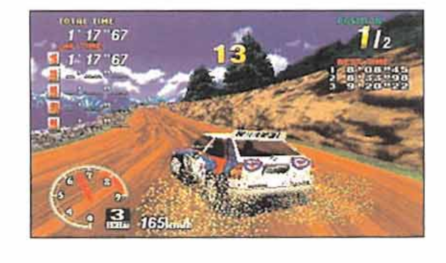
Art Futura se nos echa encima. Del 18 al 22 de octubre se celebra en el Centro Cultural de la Villa, en Madrid, la sexta edición de la siempre popular muestra.
Con el título genérico de "Comunidades Virtuales", las principales propuestas de este año se refieren a los ya tradicionales trabajos de animación por ordenador, Conferencias sobre las redes, especialmente Internet, efectos especiales (ILM) y tecnologías virtuales en España.
Además, algunos especiales, como el de Star Trek, con la proyección del piloto de la nueva serie «Voyager»; el estreno oficial en Madrid de «The Net», la película protagonizada por Sandra Bullock –reconocida adicta al cyberespacio–, o las películas ciber –«Johnny Mnemonic», «Hackers», «Dwebs», «Virtuosity»,etc.– colmarán de satisfacción a los cyberpunks y los simples aficionados a la tecnología de vanguardia.
Como colofón, la presentación por parte de su autor, Alexander, de la primera película holográfica jamás creada.
Un completo menú para los cibergourmets más exigentes y que espera recibirles con los brazos abiertos.









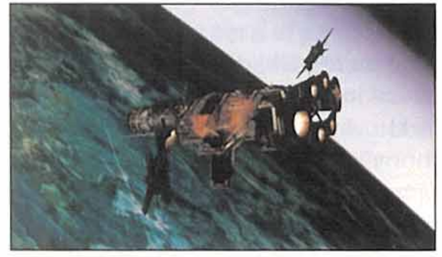


LONDRES. PUNTO DE ENCUENTRO

ECTS Autumn 95

UN NUEVA EDICIÓN, UN NUEVO ENCUENTRO CON LOS PRODUCTORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO A NIVEL MUNDIAL. EL ECTS DE OTOÑO DE ESTE AÑO, SIN EMBARGO, NO SE CARACTERIZÓ POR MOSTRAR EXCESIVAS NOVEDADES, SINO MÁS BIEN PRODUCTO YA ANUNCIADO EN OTRAS EDICIONES, PERO MÁS AVANZADO EN SU DESARROLLO. POCO PRODUCTO REALMENTE NUEVO, AUNQUE, ESO SÍ, DE GRAN CALIDAD, EN UNA FERIA EN QUE LAS MÁQUINAS DE 32 BITS TUVIERON UNA PRESENCIA ALGO MENOR DE LA ESPERADA –SOBRE TODO POR PARTE DE SEGA– Y EN LA QUE PARECE QUE TODAS LAS COMPAÑÍAS ESTABAN MÁS A LA EXPECTACTIVA, QUE DECIDIDOS A APOSTAR FUERTE POR ELLAS.





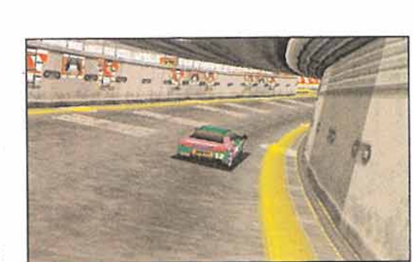


Todo el mundo hablaba de los 32 bits, pero nadie parecía querer "mojarse". Sega decidió no estar en el recinto del ECTS, dejando las visitas a sus oficinas centrales como única referencia para la prensa. Al menos, eso sí, se pudieron ver las primeras versiones beta de productos como «Virtua Fighter 2» o «Sega Rally», para Saturn, que presentaban un gran aspecto.
Sony tuvo una presencia destacada en el Olympia de Londres. Un gigantesco stand, plagado de máquinas, con juegos como «Wipeout», «Destruction Derby»..., obligaban al público a atender sobre la PlayStation.
Y hablando de estos juegos, Psygnosis mostró en directo las versiones PC de «Wipeout» y «Destruction Derby», que resultaban idénticas a las de PSX y, sencillamente, asombrosas. Eso sí, sobre un Pentium.
Y sigamos con PC. Y hagámoslo con Virgin. «Heart of Darkness», de Amazing Studio, está ya listo. Y es toda una pasada de juego. Algo que hay que ver para creer. Además, ya se podían ver algunos cameos de «Rebel Assault II», «Screamer», «Tilt», «Cyberia 2»..., unos productos que se esperan dentro de poco.
Más destacados. Interplay jura y perjura que esta vez tiene totalmente acabado «Stonekeep» –y van...–, además de otros títulos como «Waterworld», «Frankenstein» o «Casper».
id Software mostró una primera versión de «Quake», sucesor de «Doom» e infinitamente mayor en extensión, variedad y calidad. Algo que puede hacer temblar los cimientos del arcade 3D.
Ocean, por su parte, asombró al respetable con «EF 2000», que viene a ser como el Rolls Royce de los simuladores aéreos. Microprose dedicaba su stand por entero a «F1 GP 2» y en Philips Media se podía ver el último proyecto de Argonaut para PC: «Alien Odissey».
Electronic Arts tampoco se nos puede olvidar, con títulos como «Wing Commander IV» o «The Darkening», a los que habrá que seguir muy de cerca.
Y, por ahora, basta. En el próximo número os ofreceremos una información mucho más detallada de todo lo que allí aconteció.



Gremlin pisa a fondo

HACE TIEMPO QUE SE VENÍA ESCUCHANDO INSISTENTEMENTE QUE LA APARENTE SEQUÍA DE TÍTULOS DE GREMLIN NO TENÍA OTRA JUSTIFICACIÓN QUE EL DESARROLLO DE UN PUÑADO DE TÍTULOS DE CALIDAD SOBRESALIENTE, QUE EXPLOTARAN AL MÁXIMO LAS POSIBILIDADES DE LAS NUEVAS MÁQUINAS Y DEL PENTIUM. ALGO ESCÉPTICOS AL PRINCIPIO, MUCHO NOS TEMEMOS QUE VAMOS A TENER QUE RENDIRNOS ANTE LA EVIDENCIA, YA QUE TRAS LAS PRIMERAS IMÁGENES DE «LOADED» PARA PLAYSTATION, SE ACERCAN A UNA VELOCIDAD ENDIABLADA DOS DE LOS MEJORES JUEGOS DE LA COMPAÑÍA BRITÁNICA PARA PC, «FATAL RACING» Y «ACTUA SOCCER».





Juegos de coches ha habido muchos. En cambio, un título que ha marcado época ha sido el «Ridge Racer» de Namco para PlayStation. Sin embargo, los usuarios de PC –sobre todo los de Pentium– ya no van a tener que morderse la lengua de envidia, puesto que Gremlin tiene casi a punto «Fatal Racing».

Ésta parece ser la respuesta a las nuevas máquinas, junto al «Screamer» de Virgin. Gráficos en baja o alta resolución, texture mapping, sombreados, entorno 3D..., y además, algo muy diferente. «Fatal Racing» no es tan sólo una carrera de coches. Incluye múltiples y variados circuitos plagados de loopings y pistas semiacrobáticas. Pero, eso sí, por la propia arquitectura del PC, el proceso puro y duro se impone, lo que conlleva necesariamente un equipo superlativo si se quiere explotar al máximo la calidad gráfica –P5 a 90 MHz, como mínimo–.

Por otro lado, encontramos «Actua Soccer», simulador/arcade dedicado al deporte rey, con fantásticas animaciones diseñadas con ayuda de técnicas de "motion capture". Con resolución SVGA resulta, sencillamente, fantástico. Opciones de juego de todo tipo, diversas cámaras y una jugabilidad altísima, serán algunas de sus características más destacadas. Asimismo, también aparecerá en versión PlayStation, prácticamente a la vez que en PC.

Gremlin tiene, además, otros títulos en desarrollo que verán la luz muy pronto, aunque después que éstos. Como se puede comprobar, lo que parecía una temporada de silencio no le ha servido a la compañía sino para regresar con fuerzas renovadas.







Flash

Almería, Valladolid y Palma de Mallorca son las elegidas para la apertura de nuevas tiendas de Centro Mail. Así, y con la aventura americana de Centro Mail con una franquicia en Buenos Aires, ya son treinta y uno los establecimientos que la cadena tiene abiertos. Felicidades y suerte.

Electronic Arts España –ex DroSoft– se ha hecho con la distribución de los productos de GT Interactive/id Software, en España. Títulos tan esperados como «Hexen» –segunda parte del esperado y nunca editado en España, en versión registrada, «Heretic»–, la versión PC de «Mortal Kombat 3», o el anunciado «Quake», de id, son sólo algunos de los títulos más destacados que disfrutaremos.

Proein, SA, anuncia para estas navidades un auténtico aluvión de novedades en su catálogo. Los primeros juegos específicos para Windows 95, de Activision, como «Pitfall» o «Al Unser Jr. Arcade Racing», son los más llamativos. Pero no nos olvidemos tampoco de «Premier Manager 2. Presidente», «Witchaven», «Across the Rhine», «Virtual Karts», «Lords of Midnight», «Absolute Zero», «Grand Prix 2», «Aliens», «The Raven Project», etc., lo que asegura un excelente producto para final de año.

Sega ha reconocido oficialmente el acuerdo con la compañía de Silicon Valley, nVidia, por la que ésta desarrollará tarjetas para PC, compatibles con Saturn. Probablemente, estará disponible a principios del año próximo en Estados Unidos, a un precio aproximado de 400 $. Cada vez son más insistentes rumores sobre las conversaciones entre Sega y 3DO, cuyos objetivos últimos se ignoran, y una tarjeta similar que Sony podría estar desarrollando para PC. ¿Qué ocurre en el mundo de las nuevas máquinas?

NAMCO: SEGUNDAS PARTES SIEMPRE SON MEJORES

Rave Racer

COIN-OP, PLAYSTATION



No cabe duda que «Tekken» ha marcado un hito en la historia de las recreativas de Namco, y lo va a hacer también en formato doméstico, para PlayStation. Pero nadie podía imaginar que, tan poco tiempo después de la aparición del juego, una segunda parte iba a llegar hasta nosotros.

Las primeras imágenes de «Tekken 2», formatos recreativa y PSX, ya circulan, poniendo de manifiesto que en Namco son capaces de superarse a sí mismos con una facilidad pasmosa.

De nuevo el System 11 ha sido el soporte escogido por la compañía nipona, y de nuevo la calidad del producto es de matrícula de honor. Gráficos más suavizados y reales, dos nuevos luchadores, además de la inclusión como personaje a elegir de Heihachi, uno de los jefes finales de la primera parte, etc.

«Tekken 2», si nadie lo evita, puede convertirse en un producto arrasador. Pero, por supuesto, nosotros estaremos encantados de ello.



Tekken 2

COIN-OP, PLAYSTATION



¿Qué juego podía superar a «Ridge Racer» en todos sus aspectos? Sólo su continuación, «Rave Racer». Mucho más allá de lo que supuso «Ridge Racer 2», que más que una segunda parte era una actualización de la máquina, este nuevo programa de Namco posee mil y una características que le hacen mucho más realista y conseguido que su predecesor. Mejoras en los gráficos y la generación de escenarios, velocidades de vértigo, manejo mucho más sensible y auténtico del volante, sensacionales efectos sonoros...

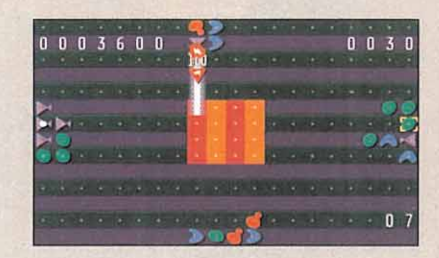


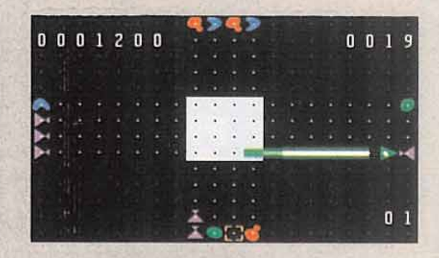
«Rave Racer», como «Ridge Racer», ha sido desarrollado para System 22, sólo que en un modelo mejorado y optimizado. Dos vistas de juego –interna y externa posterior–, cuatro circuitos básicos, cambio manual y automático... Hasta cuatro jugadores simultáneos en recreativa pueden participar en la competición.

Nosotros tuvimos la suerte de probarlo no hace demasiado tiempo, y os podemos asegurar que es una verdadera joya. Ahora, sólo resta esperar a verlo en nuestro país.

YA ES UNA REALIDAD

Zoop





VIACOM
En preparación: PC, MAC, SATURN, PLAYSTATION, GAME BOY, GAME GEAR, SUPER NES, MEGA DRIVE
ARCADE

Hace muy pocos meses os poníamos en aviso de la que se nos venía encima con la "zoopmania". Ahora, «Zoop» ya es una realidad. El programa está totalmente acabado y verá la luz en breve. De hecho, es más que posible que cuando leáis estas líneas se encuentre ya a la venta. «Zoop» es uno de esos juegos como «Tetris» y similares que, contemplados, no parecen nada. Su sencillez, podríamos decir hasta simpleza, es asombrosa. Pero todo consiste en ponerse a los mandos, echar una partida y..., ya se está completamente enganchado. Una partida tras otra y siempre se querrá llegar un poco más lejos. Es la adicción hecha juego.
Además, la filosofía con que Viacom va a lanzar «Zoop» resulta totalmente acertada. Un precio ajustado y en todos los formatos, para que ningún usuario se queda sin su juego.
Muy atentos a este título porque, repetimos, «Zoop», como dicen en las cajetillas de tabaco, es tan adictivo que puede resultar peligroso para la salud. Pero eso sí, divertido a más no poder.



El fútbol es así.

1ª División con 22 equipos

2ª División con 20 equipos

Copa del Rey

Competiciones Europeas

Y además...

Nueva versión del Simulador



1914 animaciones nuevas , el árbitro, los linieres, un escenario reformado, un portero espectacular, una suavidad de scroll inédita y los sonidos más impresionantes distancian todavía más al mejor simulador de nuestro país.

PCfútbol 4.0 incorpora más de 150 novedades que harán que sientas todo el control en tus manos

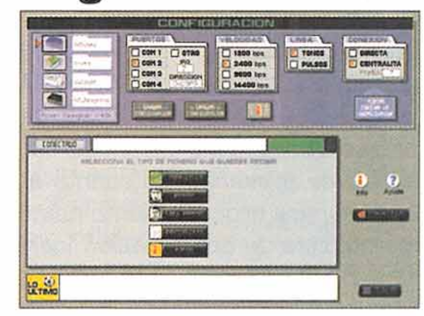
Nuevas características

Pro-Manager



Comenzarás luchando por no bajar a segunda "B". Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

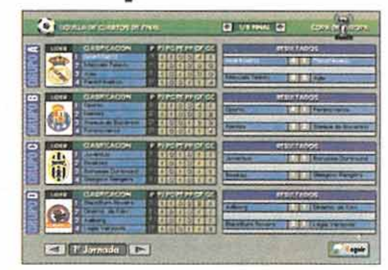
Seguimiento



Se mantiene por módem y por disquete. Y para ver todos los números de la Liga un minuto después de cada jornada, el seguimiento manual.



Competiciones Europeas



Casi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de Europa con liguilla de cuartos, Recopa y Copa de la UEFA. PCFÚTBOL inaugura los míticos duelos europeos.

Copa del Rey



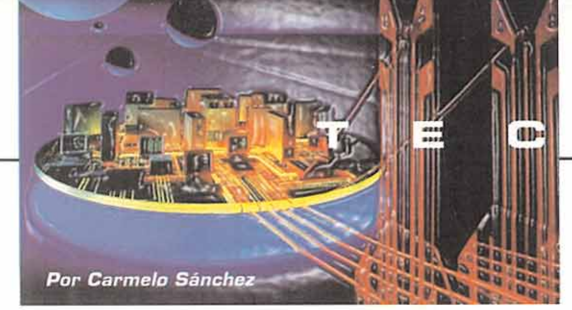
A los equipos de Primera y Segunda se unen decenas de clubes de segunda "B" para conformar un auténtico torneo del K.O. que, además de gloria, dará una plaza en la recopa.

Disponible en versión disquete y CD-ROM



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE

DINAMIC MULTIMEDIA





JVC EDITOOL JX-ED II
Herramienta para edición de vídeo



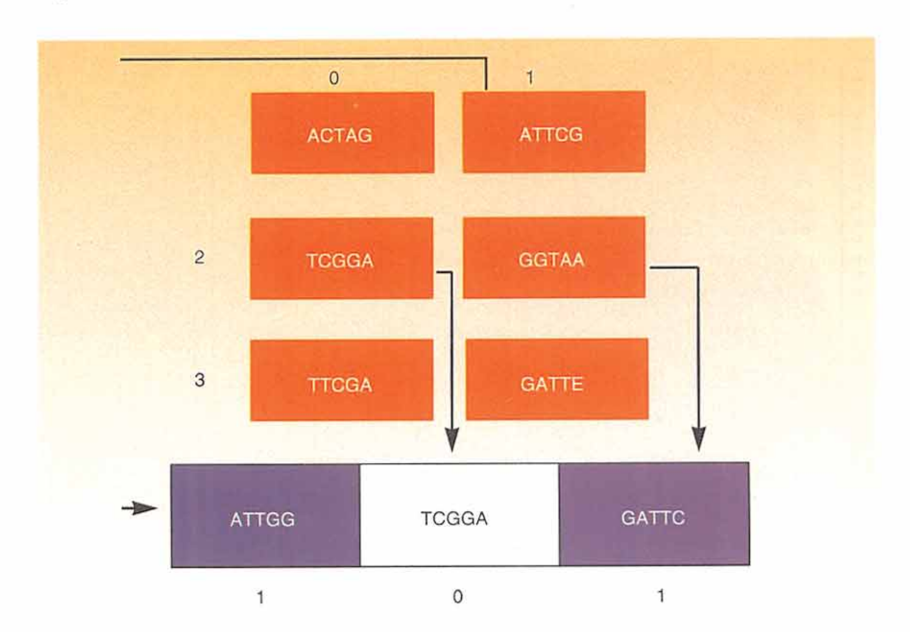
Fabricante: **JVC**

Con la cámara de vídeo grabamos las imágenes que deseamos para posteriormente convertirlas en nuestro videocassete y poder verlas con toda comodidad. Pero el proceso de conversión muchas veces supone un engorro, además de una complicación, por lo que en JVC, conscientes de eso, han desarrollado un aparato, de nombre EdiTool, que lo facilita en gran medida.
Hay otros sistemas que hacen algo parecido al EdiTool, pero ninguno es tan fácil de manejar ni tan innovador como éste. Sin necesidad de cables ni de conexión a ninguno de los dos dispositivos, convierte con facilidad la película de uno a otro sistema; además, es completamente autónomo y portable, ya que funciona con pilas. El único requisito que tiene es que tanto la cámara como el vídeo han de trabajar con tecnología infrarroja, para permitir al EdiTool captar y enviar las ondas de un sistema a otro.
El escaso número de botones y las puntuales funciones de los mismos –poner en marcha el proceso y pararlo, reproducción, grabado, rebobinado– junto con un mando que aúna estas funciones permitiendo la reproducción de la cinta a la velocidad deseada, hacen que el manejo de este editor sea de lo más sencillo.
El producto no estaría completo si no garantizara compatibilidad con todos los aparatos de vídeo existentes, como de hecho ocurre.

M.M.R./C.S.G.

YA ESTÁN AQUÍ LOS BIO ORDENADORES

Un ordenador básicamente es un procesador de números que maneja ceros y unos para resolver problemas matemáticos. Así ocurre en la actualidad, pero en el futuro ésto cambiará gracias a los bio ordenadores, que hacen lo mismo usando ADN, el componente biológico que da las características a todos los seres vivos.
El propósito es crear bancos de memoria usando moléculas de ADN suspendidas en fluido, característica que permite al ADN crear cadenas de información basadas en las suyas propias. Las reacciones químicas del ADN trabajan en paralelo y son mucho más rápidas que las que se producen en los ordenadores de silicio convencionales.
Todo ésto es el resultado de un estudio presentado a principios de este año por el doctor Leonard Alleman de la Universidad de Southern California en Los Ángeles, que explicó como presentar un problema con moléculas sintetizadas de ADN con una secuencia particular y dejándolas reaccionar en un tubo de ensayo.
Lo más excitante es lo que este experimento predecía: sistemas de almacenamiento masivo en diminutos espacios de fluido con ADN suspendido en él. La resolución de problemas matemáticos sería mucho más rápida que con los sistemas convencionales, y para poner un ejemplo, el cerebro humano puede almacenar alrededor de un millón de palabras, mientras que un sistema basado en ADN guardaría lo equivalente 10 elevado a 14 veces más.



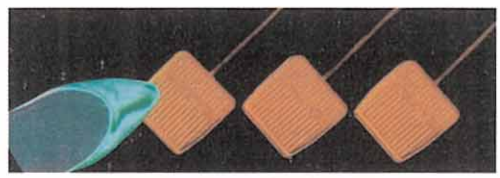
FUENTE: DR. RICHARD LIPTON/UNIVERSIDAD DE PRINCETON

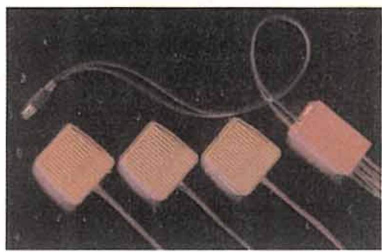
¿Diferencias entre los bio ordenadores y los basados en silicio? El silicio es más fácil de presentar en cuanto a resolver un problema –creando una situación para procesamiento numérico–. Los basados en ADN realizan operaciones de computación individuales relativamente despacio, pero pueden realizar muchas más que los chips de silicio, hasta billones. En cuanto al almacenamiento, los biosistemas tienen un inmenso potencial comparable al de los discos duros de hoy en día, pero usan mucha menos cantidad de energía para llevarlo a cabo y funcionar. Todo ésto nos da una idea de cómo serán los ordenadores del siglo XXI.

M.M.R./C.S.G.



STEP ON IT
Complemento para teclado





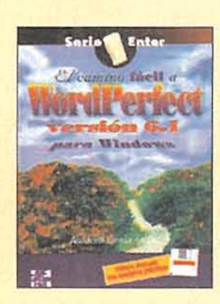
Fabricante: **Bilbo Innovations**

Los ordenadores están pensados para que sean más fáciles de hacer las cosas que llevan tiempo, haciendo nuestro trabajo más rápido, cómodo y efectivo. La forma de introducirles órdenes mediante el teclado ha evolucionado a partir de las primitivas máquinas de escribir, que requieren la pulsación de teclas en el orden apropiado. El teclado y las aplicaciones que lo usan, por regla general, están pensados para que su manejo sea lo más fácil posible, pero inevitablemente hay veces que es necesario pulsar tres o cuatro teclas simultáneamente o en grupos de secuencias. No representa mucho problema, pero a partir de ahora con Step On It lo es menos.
Step On It consiste en tres pedales, cada uno de ellos con un color característico, que se colocan en el suelo y que hacen las funciones de las teclas Control, Shift y Enter del teclado, eliminando el uso de los dedos para activar estas teclas. Además de poder darnos el gusto de activar las tres teclas a la vez, podremos crear macros de más de trece teclas. Totalmente compatible IBM, permite usar tanto dos como los tres pedales mediante un software que funciona tanto bajo DOS como Windows y que almacena varias configuraciones, aunque sólo pueda usarse una cada vez. Este práctico y curioso invento ha sido diseñado por Sergei Burkov, un empresario de Wisconsin que los comercializa en USA a 99 dólares.

M.M.R./C.S.G.

APLICACIONES

El Camino fácil a WordPerfect 6.1 para Windows



Como es habitual en los libros de la Serie Enter de McGraw-Hill, esta obra está concebida como una guía práctica para el auto aprendizaje de diferentes aplicaciones; en este caso se trata de WordPerfect versión 6.1 para Windows.
En el libro se pueden apreciar gran cantidad de ejemplos, incluidos en un disquete, que ayudarán a los lectores a comprender cada capítulo, hasta un total de 26, de una manera rápida y concisa, además de contar con ejercicios al final de cada uno para que empecemos a practicar con el programa.
Una guía que hará las delicias de aquellos que quieran iniciarse en el manejo de esta versión de WordPerfect para Windows.

154 Págs. **1.390 Ptas.**

ANTONIO LIROLA TERREZ
MCGRAW-HILL
NIVEL "I"
➾➾➾➾

REDES

Guía de Trabajo en Red con Windows 95



Con la reciente y esperada llegada de Windows 95 están apareciendo en el mercado de la editorial obras cuyo objeto va a ser llegar a un conocimiento pleno de dicho sistema operativo.
Con el libro que se comenta a continuación lo que se va a tratar es de llegar a un conocimiento perfecto del manejo del trabajo en red con Windows 95. Comenzando con las técnicas básicas, se describen los procedimientos de instalación y se ofrece ayuda para resolver los problemas que se puedan presentar, para ir adentrándose el aprendizaje de Windows 95 en un entorno de red. A partir de ahí, se desarrollan otros elementos avanzados, como la interoperatividad y las comunicaciones.
Una obra que deberán tener en su biblioteca los adictos a las redes.

304 Págs. **3.900 Ptas.**

BRAD SHIMMIN / ERIC HARPER
OSBORNE / MCGRAW-HILL
NIVEL "I"
➾➾➾➾

SISTEMAS OPERATIVOS

Guía de Windows para Trabajo en Grupo



Con esta guía el usuario podrá instalar con éxito y sin dificultad Windows para Trabajo en Grupo, con la integración del hardware y el software de red, comunicaciones entre los usuarios de la red, compartir archivos con otros usuarios, etc.
Elaborado a lo largo de once capítulos y un apéndice, los lectores podrán hacerse de una manera rápida y concisa con el programa, pero se llega a echar en falta la carencia de ejemplos y ejercicios para que el usuario de esta guía pueda esgrimir al máximo el contenido del programa.
Destaca una buena traducción a nuestro idioma, así como un acercamiento que los autores han logrado conseguir para que cualquiera pueda hacerse con el control del Windows para Trabajo en Grupo.

372 Págs. **2.575 Ptas.**

FRANK J. DERFLER / LES FREED
ANAYA MULTIMEDIA
NIVEL "I"
➾➾➾

APLICACIONES

Todo lo que quiso saber sobre EXCEL para Windows y no se atrevió a preguntar



Corporate Software Inc. y Osborne / McGraw-Hill han unido sus esfuerzos en esta obra para ofrecer al usuario de Excel para Windows toda una serie de respuestas a dudas difíciles.
Es una muy buena colección de soluciones a cuestiones sobre Excel para Windows, como poder llegar a dominar los diez problemas más frecuentes en la utilización del mismo, pegas de instalación, impresión, etc., encontrar soluciones rápidamente, ahorrar dinero... En suma, un libro realizado para todos aquellos usuarios, tanto principiantes como expertos, que encuentren cualquier dificultad al utilizar el programa.

364 Págs. **2.850 Ptas.**

MARY CAMPBELL
OSBORNE / MCGRAW-HILL
NIVEL "I"
➾➾➾➾

PÉSIMO
➾ **FLOJO**
➾➾ **NORMAL**
➾➾➾ **BUENO**
➾➾➾➾ **MUY BUENO**

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**



SPACEBALL AVENGER
Palanca de control 3D

Fabricante: **SPACETEC INC. CORP.**

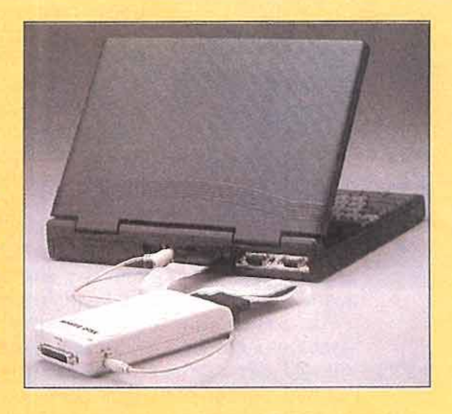


Para encontrar un dispositivo de manejo de juegos que permitiera movimiento en las tres dimensiones a un precio asequible hasta ahora era necesario hablar del Cyberman de Logitech, que recibe la denominación de algo así como el "ratón virtual". Esta referencia ya no es obligada con la aparición del Spaceball Avenger, un mando de apariencia futurista que proporciona 6 DOF –degrees-of-freedom, que podríamos traducir como grados de libertad–, y que son más que suficientes teniendo en cuenta sus posibles aplicaciones. Sus características permiten realizar movimientos en las tres dimensiones y rotaciones alrededor de un eje. Su diseño está basado en el del mando de control de las workstations VR profesionales, pero destinado a arcades 3D como «Doom» y «Descent» entre muchos otros, con los que aseguran los fabricantes que es compatible. Para su manejo se hacen necesarias las dos manos, en parte por su voluminosidad, una de las cuales maneja la esfera denominada Powersensor que controla los movimientos con un toque de las yemas de los dedos. Con la otra se manipulan los cinco botones de fuego –muy rápidos, por cierto– y los dos de control sistema.

Mucho nos tememos que transcurrirá mucho tiempo hasta que mandos de este tipo estén presentes en nuestro mercado, aunque por el momento los afortunados americanos lo puedan adquirir a un precio de 179 dólares.

MOBILE DISKS 1 Y 2
Discos duros de bolsillo

Fabricante: **DATAFAB**



La nueva generación de discos duros de bolsillo incorpora un diseño cada vez más avanzado y cómodo, con grandes capacidades de almacenamiento en un espacio muy reducido y con pesos de hasta menos de 250 gramos. Su portabilidad y sencillez de manejo los hacen especialmente útiles para los ordenadores portátiles.

Los modelos MD1 y MD2 de DataFab se conectan al puerto paralelo del PC portátil o convencional, y pueden ser usados desde cualquier sistema operativo –Windows, OS/2 o DOS–. El adaptador MD1 es un dispositivo PCMCIA de 1.8" con capacidades que van de 100 a 500 MB, con funciones de autoconfiguración del software y reconocimiento por la CMOS, y que incorpora un puerto passthrough para poder usar también la impresora simultáneamente. La transferencia de datos se realiza a alta velocidad gracias a su soporte de puerto paralelo avanzado (EPP). El modelo MD2 aporta discos que cumplen el estándar IDE 2.5" para ordenadores portátiles, con capacidades desde 85 a más de 500 MB, además de incorporar todas las cualidades del MD1.

En nuestro país los distribuye ABC Analog, S.L.

Flash

Los primeros SIMMs de alta densidad ya son una realidad; su nombre es Cubic Memory y almacenan en una sólo módulo de 72 contactos convencional 32, 64 y hasta 128 MB de memoria. Van destinados a equipos con grandes necesidades de memoria, pero no se descarta que su uso se extienda a los PC convencionales.

Compaq y Matsushita se han unido en un proyecto común de desarrollo de unidades de disco de 3,5" con una capacidad de 120 MB que prevén esté terminado antes de finales de año. Los discos de super alta densidad serán de lectura/escritura como los actuales, y sus unidades leerán los discos que existen ahora, pero su tasa de transferencia de datos será cinco veces mayor.

La compañía Wearnes, que tiene ya en catálogo lectores de séxtuple velocidad, anuncia la preparación de una unidad de óctuple velocidad antes de final de año; pero lo más sorprendente es el anuncio de un 16-speed para 1997.

Software Publisher's Association ha publicado la última revisión del estándar multimedia PC, la MPC 3. Un equipo que cumpla las recomendaciones de este estándar deberá estar compuesto por lo menos de un Pentium/75 con 8MB de RAM, un CD-ROM 4X y una tarjeta de sonido equipada con tabla de ondas. 540 MB será el espacio en disco recomendado, junto con un sistema de vídeo como MPEG 1.

Logitech ha anunciado una nueva tecnología que será aplicada en sus ratones y trackballs. Marble Sensing Technology es el resultado de 4 años de trabajo para desarrollar un sistema que aumente la vida y reduzca el mantenimiento de esos dispositivos. Esta nueva tecnología elimina la necesidad de uso de los cilindros que hacen rodar la bola dentro del ratón, una de las principales causas del malfuncionamiento de los mismos.

¡Su mejor amigo no le dejaría volar solo!

Con Werewolf vs. Comanche 2.0 no tiene por que volar sólo. Con dos juegos de combate para PC CD dentro de una misma caja y las completas características multijugador –vía módem, red o conexión directa–, puede jugar en combates frente a frente, jugar en equipo o realizar vuelos en solitario. Y, si está a los mandos del nuevo helicóptero de ataque ruso o de su temible contrapartida americana, el RAH–66 Comanche, volará a través del increíble realismo de los terrrenos Voxel Space en más de 100 espeluznantes misiones nunca vistas, incluso si es usted un veterano de Comanche.

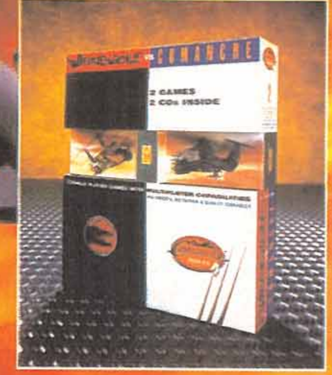
TRADUCIDO AL CASTELLANO

Werewolf® vs. Comanche 2.0™

Algunas veces tus mejores amigos pueden ser tus peores enemigos.

Simulador. Disponible en PC-CD-ROM

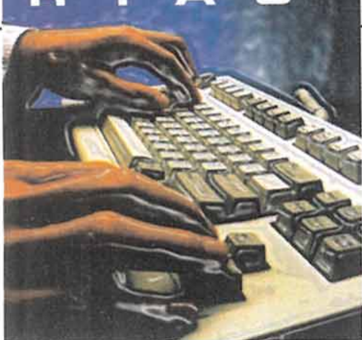
NOVA LOGIC™



Werewolf es una marca registrada de Data East USA, Inc. para videojuegos en los Estados Unidos.
Werewolf es una marca registrada de Novalogic en el Reino Unido y Alemania y es una marca de Novalogic en el resto del mundo.

...icio Arcade ... Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel: 91-304 70 91 Fax: 91-754 52 65

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

LAS CARTAS QUE RECIBIMOS ÚLTIMAMENTE MUESTRAN UNA PREOCUPACIÓN GENERALIZADA POR LA RÁPIDA EVOLUCIÓN QUE SE PRODUCE EN EL MUNDO DE LOS COMPATIBLES. MUCHOS OS QUEJÁIS DE TENER UN EQUIPO DESFASADO, LENTO Y AL QUE POCO A POCO SE LE ACABAN LAS POSIBILIDADES. ES LA CUALIDAD DEL PC DE DISFRUTAR DE UNA ARQUITECTURA ABIERTA LA QUE PRODUCE ESA RÁPIDA EVOLUCIÓN, QUE SE PREOCUPAN DE MANTENER ABIERTA TODOS LOS FABRICANTES, SACANDO DÍA TRAS DÍA CONTINUAS MEJORAS. POR FORTUNA, LOS PRECIOS BAJAN CONSTANTEMENTE, POR LO CUAL ES SÓLO UNA CUESTIÓN DE TIEMPO QUE CADA UNO TENGA EL EQUIPO DE SUS SUEÑOS, ¿O ES DE DINERO? MIENTRAS TANTO PASAMOS A LAS CARTAS DE ESTE MES QUE CUBREN ÉSTE Y OTROS TEMAS.

Son revistas distintas

La cuestión está en que yo, tras tres años con mi 386 DX/33 de 2 MB de RAM me he visto forzado a cambiar a un Pentium/60 de 8 MB, y también poseo un lector de CD-ROM, por lo que el CD que adjuntáis a la revista se agradece. No obstante, ¿para eso no está ya PCmanía? Yo al menos, os compraba para enterarme de la actualidad tecnológica del entretenimiento, y en seis meses he visto como habéis pasado de las 275 pesetas hasta llegar a casi las 600 de ahora. Pensad además en aquellos muchos que no poseen CD-ROM... ¿les conviene seguir comprando la revista?...

Enrique Madoor Echeguren (Barcelona)

RESPUESTA: Micromanía y PCmanía son revistas distintas, de contenidos diferentes. La revista que estás leyendo tiene un rango de contenidos mucho más amplio, no limitado sólo al PC, y ello lo hemos querido plasmar en el CD, con programas para Mac, reportajes en vídeo sobre nuevas tecnologías de creación de videojuegos, trailers de películas, etc. Los costes de producción de dicho CD justifican el aumento de precio de la revista. Por otra parte, en poco tiempo, el uso de lectores de CD-ROM se generalizará entre todos los usuarios debido mayormente a la bajada del precio de los mismos. Para entonces, ¿quién no deseará tener una colección completa de CDs de Micromanía?

Mejorar número a número

He de confesaros que el antiguo formato en un principio me convencía más, pero poco a poco habéis mejorado el nuevo formato hasta hacerlo impecable, aunque algunas cosas son mejorables. Me uno a los demás lectores que os piden un cuadro de calificación de los juegos comentados, que podría constar de los habituales gráficos, sonidos, configuración mínima, además de configuración óptima, que en los tiempos que corren actualmente personalmente la considero de gran ayuda.

Quisiera daros también mi opinión sobre la inclusión de un CD-ROM, cosa que me ha parecido de lo más adecuada, aunque creo que os habéis retrasado un poco; pero si teníamos que esperarlo, ha merecido la pena.

También quisiera daros felicitaciones tanto a vosotros como a Dinamic Multimedia por el programa de comparación entre las dos nuevas consolas, Saturn y PlayStation, donde hemos podido disfrutar, no sólo de los correspondientes apartados de características y fotografías, sino que nos habéis dado a todos los lectores la oportunidad de poder ver realmente cómo son los juegos de estas nuevas máquinas, y poder apreciar sus posibilidades.

Lucas Fernández Rodríguez (León)

RESPUESTA: La nueva puntuación de los juegos nos parece la que más está de acuerdo con las tendencias actuales, que hacen que la mayoría de los juegos exhiban auténticas bandas sonoras digitalizadas, minutos de vídeo y gráficos de gran calidad que hacen más compleja la evaluación y comparación de los mismos. La nota global, unida a los comentarios de "Lo Bueno" y "Lo Malo", creemos que sirve para valorar un juego y destacar sus aspectos. Recogemos y transmitimos tus felicitaciones por la aplicación que nos alegramos que te haya gustado tanto.

Un poco de todo

En primer lugar os quiero felicitar por varias razones, en principio por el nuevo formato de Micromanía, por imprimir en papel ecológico blanqueado sin cloro, por los fantásticos suplementos centrales y por la inclusión del CD-ROM en Micromanía. Pero no todo son felicitaciones. Me gustaría que se volviera a la antigua forma de puntuar apartado por apartado (originalidad, gráficos, adicción, sonido, dificultad y animación) y que se incluyera en todas las notas lo bueno y lo malo. También me gustaría que publicáseis más reportajes sobre realidad virtual, utilidades, modems, nuevos sistemas operativos, aplicaciones, etc. En mi opinión han crecido todas las secciones, menos Panorama Audiovisión.

Me gustaría que publicárais más fotografías, sobre todo en la sección "...y además" y que junto a las fotografías colocárais a que versión corresponde.

Alberto Cortés Cáceres (Asturias)

RESPUESTA: Recibimos tus halagos y pasamos a contestar tus peticiones. En cuanto a la forma de puntuar te remitimos a la respuesta de la carta anterior; por otro lado, no podemos poner como nos gustaría en todas las notas "Lo Bueno" y "Lo Malo" por una cuestión de mero espacio. Algo parecido ocurre con la sección "...y además" que es tan reducida que no podemos poner siempre texto e imágenes.

Las imágenes que aparecen corresponden siempre a la versión comentada del juego, y cuando ocurre algo distinto lo indicamos. Por último, anotamos todos los temas que nos propones, así que permanece atento ya que en próximos números tocaremos alguno de ellos, bien en reportaje o en alguna de las secciones.

A toda velocidad

Soy un feliz poseedor de un ordenador 486 DX/33. Bueno, quizá no tan feliz, pues debido a la continua evolución de nuestra querida máquina y a la bajada de los precios de sus diversos componentes, me he estado planteando seriamente cambiar mi actual procesador por un DX2 o un DX4 (me temo que el Pentium es demasiado para mi bolsillo). Sin embargo, leyendo la respuesta de la carta de Sergio Palma aparecida en el número del mes de junio, me sobrevino una gran duda: En dicha respuesta se asegura que un DX/50 es mucho más rápido que un DX2/66, ¿se puede afirmar entonces que un DX/50 es más o menos igual de rápido que un DX4/100? ¿Qué relación de velocidad existe entre un DX/33 y un DX4/100? ¿vale realmente la pena gastar 40.000 pesetas para cambiar mi actual procesador por un DX4/100?...

Carlos Sierra Fumero (Sta. Cruz de Tenerife)

RESPUESTA: La relación de prestaciones en que sale beneficiado el DX/50 sobre el DX2/66 no ocurre nada más que con estos dos micros. Los restantes aumentan en velocidad y precio con la frecuencia, por lo que de todos los 486, el mejor que puedes adquirir es el DX4/100, que como mínimo te funcionará el doble de rápido que el tuyo o más. En un ordenador la velocidad efectiva que consigue la CPU se puede ver aumentada o disminuida por muchos factores como la placa, la tarjeta de vídeo, la memoria RAM, los cachés... El precio que nos indicas es aceptable, pero has de tener en cuenta que tan importante como la rapidez del micro lo es la de la placa en que va fijado el mismo.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
CARTAS AL DIRECTOR

concurso

PC FUTBOL 4.0

LIGA · 95-96

Robin os regala 10 lectores de CD-ROM y 50 PCFÚTBOL

¡Hola amigos de MICROMANÍA! ¿Véis que impresionante lector de CD-ROM tengo? Nada más y nada menos que un lector MITSUMI de cuádruple velocidad. Pues atentos, porque voy a haceros unas preguntas de PC FÚTBOL y si sois capaces de averiguarlas, podréis ganar uno de los 10 lectores y 50 programas de PC Fútbol 4.0 que sorteamos. ¡Suerte !

PRIMEROS PREMIOS:
10 lectores MITSUMI 4X4 con el juego Pc Fútbol 4.0 en formato CD-ROM

SEGUNDOS PREMIOS:
40 juegos PC Fútbol 4.0 en el formato que tú elijas (Disco o CD-ROM)



10 preguntas de Michael Robinson

1.- ¿En qué año apareció PCFUTBOL 2.0?
2.- ¿En qué versión se empezó a poder jugar con la Segunda División?
3.- ¿Qué seis datos fundamentales ofrecen las actualizaciones sobre cada partido de Liga?
4.- ¿Cuántos fichajes permite hacer PCFUTBOL en una jornada?
5.- ¿Qué diferencia fundamental ofrece el diseño de tácticas en PCFUTBOL 3.0 con respecto al anterior?
6.- ¿Qué equipos españoles jugarán competiciones europeas la próxima temporada?
7.- ¿Contra qué equipo ganó el Barcelona la Copa de Europa en 1992?
8. ¿Cuántas temporadas hacía que el Real Madrid no ganaba la Liga?
9.- ¿Con qué equipo conseguí ganar la Copa de Europa en 1984?
10.- ¿Qué equipo perdió la última final de la Recopa contra el Zaragoza?

BASES CONCURSO PC FÚTBOL

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de las revistas PC MANIA Y MICROMANIA, que envíen el cupón (son válidas las fotocopias), a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO **PC FÚTBOL 4.0.**

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas de ambas revistas se extraerán **10 cartas,** que serán ganadoras de un CD ROM de cuádruple velocidad marca Mitsumi y un programa del juego PC FÚTBOL en formato CD-ROM cada una. Se extraerán otras **40 cartas** que recibirán cada una un programa de PC FÚTBOL , a elegir entre formato disco o Cd-ROM El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3-. Es imprescindible indicar en el cupón que tipo de formato prefieres del programa de PC Fútbol.

4. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 18 de Septiembre 1995 al 31 de Octubre de 1995.

5. - La elección de los ganadores se realizará el día 3 de Noviembre 1995, y se publicarán en los números de Diciembre de las revistas Pc Manía y Micromanía. .

6.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

7. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

PC FUTBOL

Cupón concurso PCFÚTBOL 4.0

Nombre ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad .... CP ....
Provincia .... Teléfono ( )

Las respuestas correctas son:
1.-
2.-
3.-
4.-
5.-
6.-
7.-
8.-
9.-
10.-



Para *jugadores* con cabeza

INTELLIGENT GAMES



El presente 1.995, o al menos lo que queda de él, puede pasar a la corta, pero intensa, historia de Intelligent Games como la fecha definitiva de su consagración. Siempre trabajando como desarrolladores independientes, ligados por acuerdos de distribución a compañías de reconocido prestigio como Interplay, Maxis, Mindscape o Electronic Arts, su objetivo siempre ha sido desarrollar juegos capaces de absorber al usuario. Quizá por eso, la estrategia, la simulación y el rol, son los campos en los que se mueven como pez en el agua. Géneros en los que pretenden dejar su huella, con títulos como los que está preparando para este final de año.

Para Matthew Stibe todo comenzó como un pasatiempo. Una manera de llenar las horas muertas mientras estudiaba en Oxford, haciendo lo que más le gustaba: programar.

La compañía –si por aquel entonces se le podía llamar así– fue dando poco a poco sus primeros frutos. Electronic Arts fue la primera grande en hacerse eco del trabajo de Intelligent Games. «Imperium», su primer programa, fue seguido, casi inmediatamente, por «Nam», distribuido por Domark.

La afición de Mr. Stibe cada vez le ocupaba más y más tiempo, y el paso siguiente era inevitable. En cuanto consiguió graduarse, se dedicó de lleno a su boyante empresa hasta llegar a lo que es hoy: una compañía, aún pequeña, pero cada vez con más y más proyectos, en la que trabajan veinticinco personas. Un equipo joven y entusiasta en el que el talento se une a la tecnología más vanguardista, en el intento de desarrollar juegos atractivos y espectaculares.

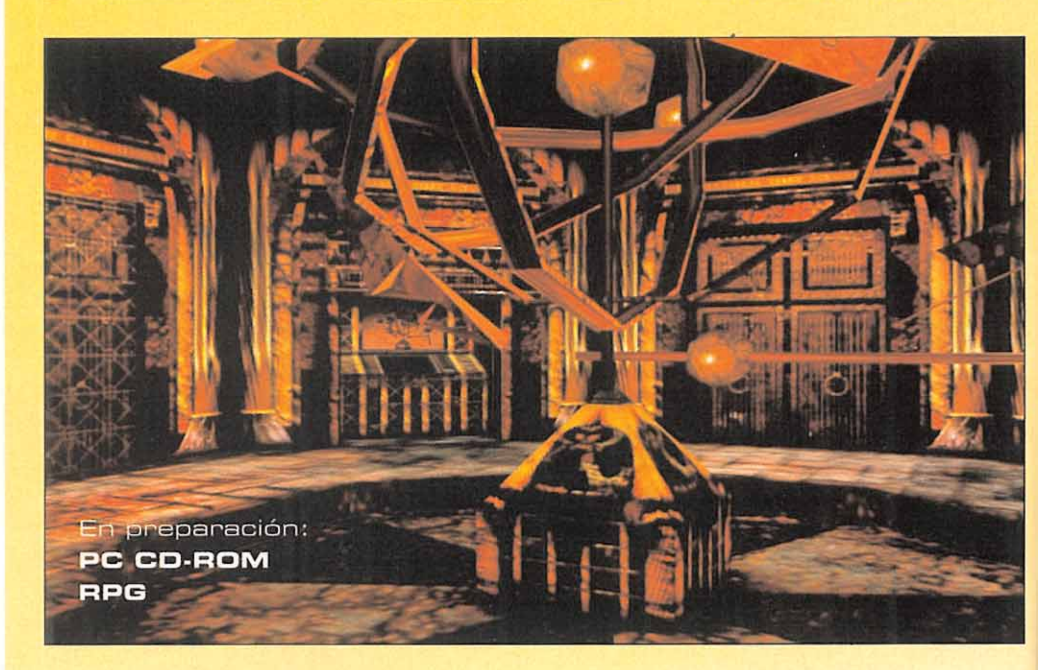
Sin embargo, y comercialmente hablando, el mayor empuje que tuvo Intelligent Games en el mercado vino de la mano de un "fichaje" estrella, que impulsó la labor de los programadores dándoles a conocer internacionalmente. Kevin Shrapnell, un productor que había pasado seis años trabajando para Electronic Arts, y cuyo nombre se relaciona con títulos como «Imperium», «Populous», «Populous II», «James Pond 3», «European PGA Tour Golf» y «Space Hulk», dio el espaldarazo definitivo a Intelligent Games.

Las filosofías de trabajo de uno y otros coincidían plenamente. Y su reflejo se ve en los programas que han desarrollado hasta la fecha, y los que están por venir. Juegos en los que prima durante su proceso de programación, ante todo, un interés especial por la ambientación y la jugabilidad, para posteriormente entrar en fases más concretas de diseño gráfico, sonoro, etc.

Su más reciente trabajo, para Mindscape, y en el que todo esto queda demostrado sin ninguna duda, es «USS Ticonderoga», lanzado fuera de nuestras fronteras en marzo de este mismo año, y aparecido en España algo más tarde.

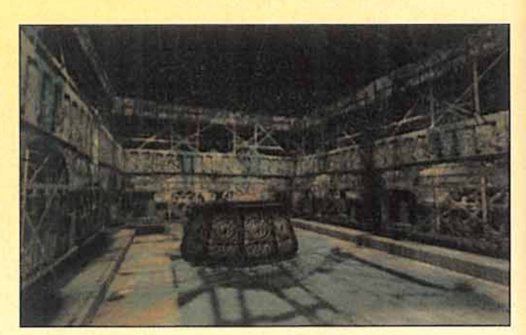
Pero, ¿estamos aquí para hablar del pasado –aunque sea reciente–? Lo que más nos interesa es el futuro de Intelligent Games y, por supuesto, de sus juegos. Tres de ellos ya tienen una forma casi definida, y son los que van a ocupar el grueso de este reportaje: «Azrael's Tear», «SimIsle» y «WaterWorld». Otros proyectos, ya para 1996, entre los que se conoce un simulador de golf que aparecerá con el sello de EA, y con versiones para Windows 95, Macintosh, PlayStation y Saturn, ya forman otra historia, que procuraremos seguir de cerca, cuando llegue el momento adecuado.

AZRAEL'S TEAR

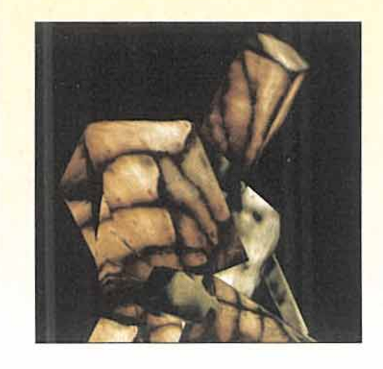


En preparación:
PC CD-ROM
RPG





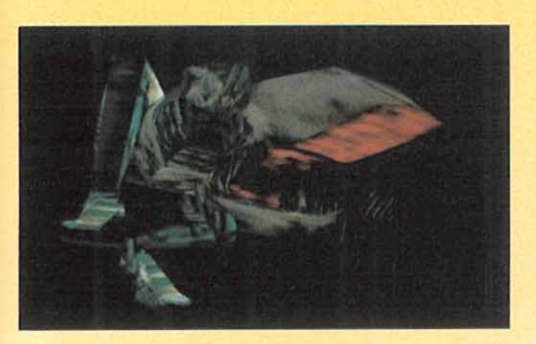




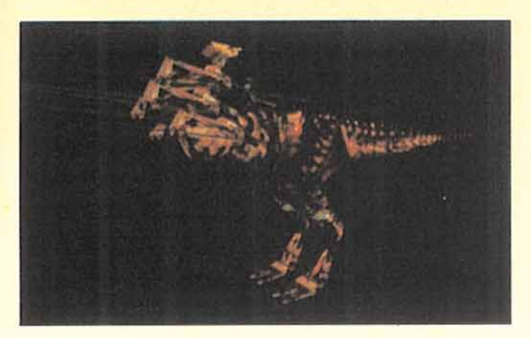
De la segunda unión de Intelligent Games con Mindscape poco se puede decir de lo que ya no hayamos informado en una preview que hizo su aparición hace muy poco en estas mismas páginas –Micromanía 6, Julio 95–.

En ella descubrimos los secretos más importantes de la producción de esta mezcla de aventura y rol, diseñada en una exquisita resolución SVGA, y cuya trama rebosa calidad y un elevado nivel de originalidad.

El jugador asume la personalidad de un Raptor, un ladrón futurista totalmente high-tech, especializado en la localización y "recuperación" de extraños y valiosos tesoros arqueológicos. Nuestro protagonista no es más que uno de otros muchos Raptors, infiltrados en un misterioso templo subterráneo, en busca del mayor de todos los tesoros: el Santo Grial. Claro que Aeternis –el templo– no está deshabitado; los Templarios, guardianes del cáliz







y constructores del templo, aún deambulan por sus estancias.

Lo más impactante de «Azrael's Tear» no es su ya reseñada calidad gráfica, ni siquiera la conseguida atmósfera, los interminables puzzles o la fantástica banda sonora. Uno de los aspectos más relevantes del juego es su desarrollo en tiempo real, teniendo en cuenta todo lo citado anteriormente.

«Azrael's Tear» se perfila como algo más que una simple aventura. Lo único que falta por averiguar es cuándo podremos tenerlo entre nosotros.

SIMISLE

MISSIONS IN THE RAINFOREST









En preparación: **PC CD-ROM ESTRATEGIA**

Pensaréis, y no sin razón, que eso de Sim... lo que sea, suena como mucho a Maxis. Y es cierto. Ya que «SimIsle» está siendo desarrollado por Intelligent Games para la compañía que nos ofreció títulos como «Sim City 2000» o «A Train».

Siguiendo la línea ya conocida de estos títulos y que los ha hecho famosos, «SimIsle» nos situará en el papel de gobernador de una serie de islas –¿de qué, si no?– que configuran un área enorme de la Selva Tropical. Y aquí, en esta situación, tendremos que escoger el camino que queremos seguir entre dos alternativas. Por un lado, explotar el atractivo turístico de la zona, respetando el medio ambiente lo máximo posible, o dedicarnos en cuerpo y alma a la opción ecologista y defender por encima de todo y todos la naturaleza.

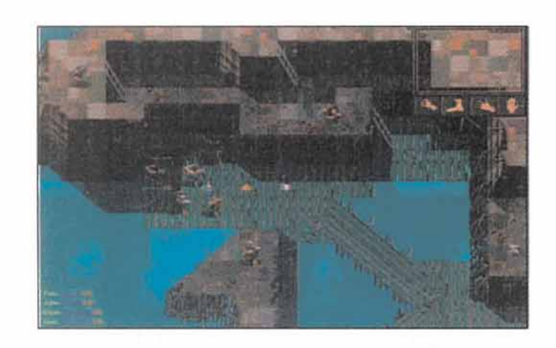


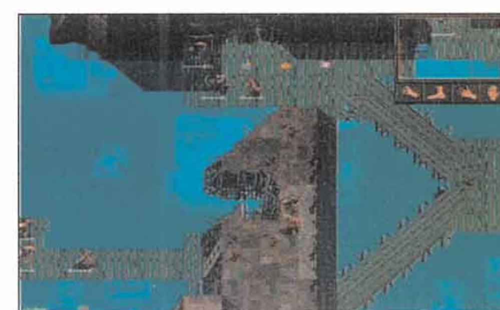


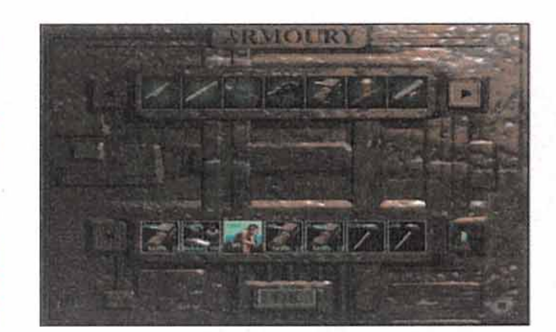
La lucha contra desastres naturales, la protección de determinadas especies de animales y plantas, la protección de los turistas frente a las amenazas de los tiburones... «SimIsle» es un programa tan variado en su desarrollo como en todos sus planteamientos.

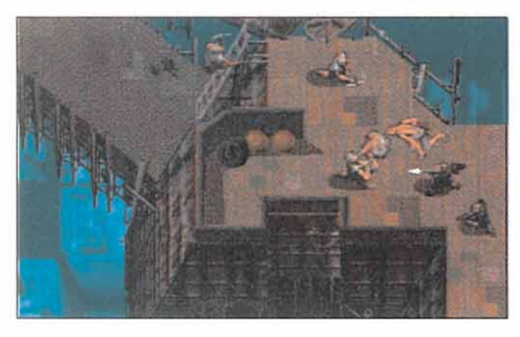
Para conseguir todos estos objetivos, una serie de agentes especialmente adiestrados en estas tareas tan complejas, nos servirán de referencia en el desarrollo del juego. Un juego en el que el máximo responsable de todo –bueno o malo– seremos nosotros, y que entusiasmará a los seguidores de la serie «Sim», con su fantástico diseño gráfico, su ambientación y las horas y horas de diversión que promete.

WATERWORLD











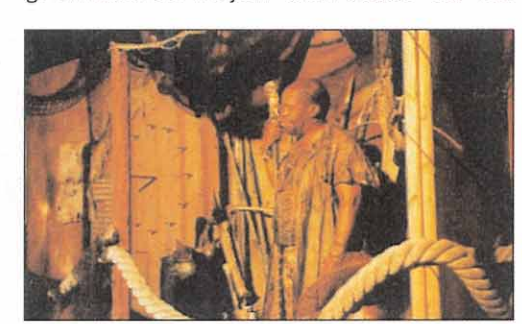


En preparación: **PC CD-ROM (Otras versiones disponibles en 16, 32 y 64 bits por Interplay) ACCIÓN/ESTRATEGIA**

La polvareda que ha levantado «Waterworld» en la pantalla grande, desde mucho antes de su estreno, en septiembre, basta para considerar a este título, por simple referencia, como uno de los más atractivos y curiosos de la temporada.

Obviamente, el hecho de ser la película más cara de la historia, y de haberle costado más de un disgusto profesional y personal –y monetario, claro– a su productor y protagonista, Kevin Costner, no ofrecerá –o al menos, eso se espera– una repercusión directa en el juego. Mas lo que sí parece cierto, es que se trata de una adaptación extremadamente fiel al argumento cinematográfico.

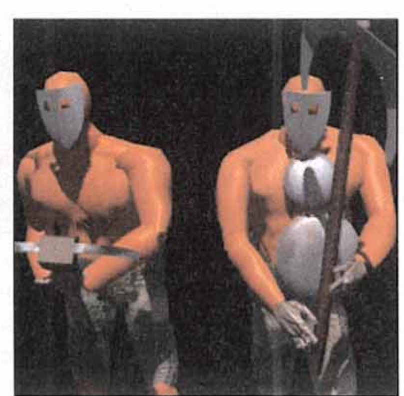
La estructura del juego como un programa de estrategia, permite, además de ajustarse al guión de la película, la suficiente libertad como para que los programadores hayan disfrutado de los márgenes necesarios para procurar al usuario las dosis adecuadas de acción, interés y reflexión, de modo que la variedad y jugabilidad se conviertan en el punto fuerte de un juego, que no se limita –como suele ser la triste tónica– a aprovecharse de un nombre con tirón comercial.



El juego sigue con total fidelidad la acción de la película, incluyéndose en el mismo algunas de sus escenas más relevantes.

Opciones de multiplayer, secuencias sacadas directamente del film intercaladas entre las distintas fases del juego, resolución VGA y SVGA, misiones ricas y variadas en sus contenidos que, a lo largo del programa, configuran una historia continua, son algunas de las características más reseñables en el primer proyecto de Intelligent Games para Interplay. Un proyecto que tiene todas las papeletas para convertirse en todo un éxito en nuestros monitores –lo de la pantalla grande, aún está por ver–.











- Supergráficos 3D hiperrealistas y efectos especiales producidos en Hollywood.
- 40 minutos de vídeo a pantalla completa sin esperas.
- Descubre la nueva frontera en video-juegos: Tecnología exclusiva Game Science.
- 3 CD´s.

Precio especial de lanzamiento 5.990 ptas

MEGAPACK 3 CD´s

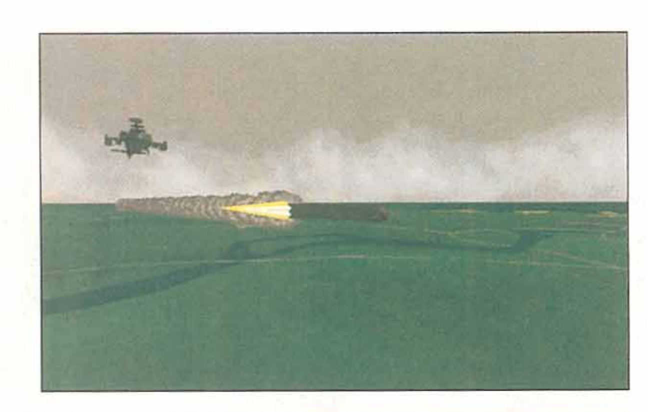
PC - CD Rom

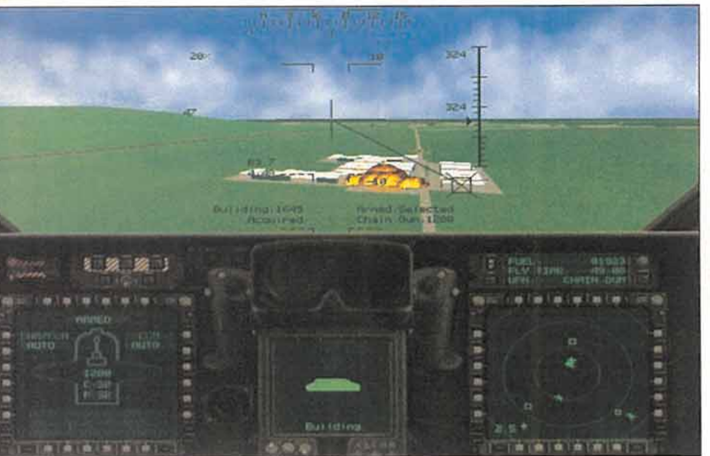


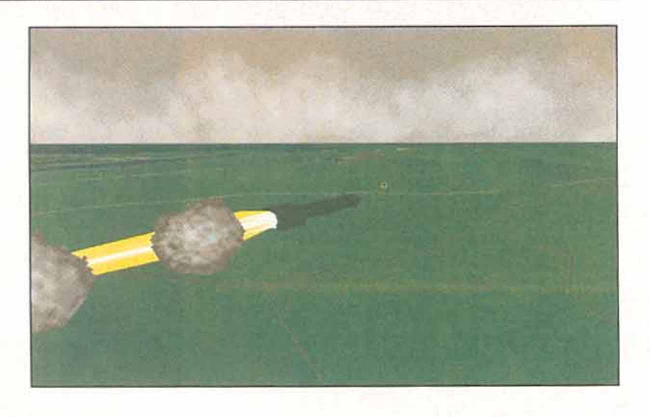




apache LONGBOW







Es indudable que lo ansiado por el amante de la simulación aérea es el grado máximo de realismo. Quiere no sólo sentir las reacciones del aparato ante las corrientes del aire y las turbulencias, sino también ver con el mayor detalle el terreno que está sobrevolando. Y para ello nada mejor que la alta resolución; permite un grado de definición tal que los ojos no tienen ninguna dificultad en enfocar los objetos y distinguir perfectamente desde diez mil pies de altura elementos del paisaje tales como árboles, casas, montañas o ríos, praderas o elementos agresivos tales como baterías antiaéreas, radares, tanques, etc. La aeronáutica simulada ya disfruta de la experiencia visual en SVGA en lo referente al apasionante campo de los aviones, y ahora «Apache Longbow» nos la ofrecerá en el no menos apasionante campo de los helicópteros.



DIGITAL INTEGRATION
En preparación: **PC CD-ROM**
SIMULADOR

Sin problemas con el radar

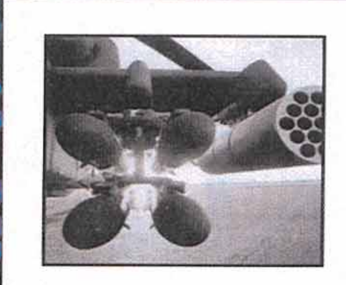
Entre los profesionales y los aficionados a la aviación militar siempre está presente la discusión entre los que disfrutan la velocidad supersónica, la aceleración, el vértigo y el armamento superior de los cazas, y los que prefieren sacrificar esa velocidad y capacidad de ataque por esa maniobrabilidad casi infinita de los helicópteros. Es una discusión sin sentido; depende de la misión a realizar para elegir cuál de estos aparatos es el más conveniente. Cada uno tiene sus propias cualidades, que son totalmente diferentes. Para los ataques masivos no hay nada como un caza, pero para las operaciones de rescate lo único válido es la máquina inventada por Juan de la Cierva. La elevada capacidad de maniobrabilidad y su silencio con respecto al caza hacen que su operatividad y su rango de utilización sea muchísimo mayor.
Si ya sois expertos pilotos militares de cazas de combate y deseáis probar qué tal es eso de poder girar sobre vosotros mismos sin alterar la posición y lo que es un auténtico y rápido despegue horizontal haciendo mucho menos ruido que un Harrier, Digital Integration os va a dar la oportunidad única de poneros a los mandos del helicóptero más moderno del mundo, el Apache Longbow, más conocido como el AH-64D

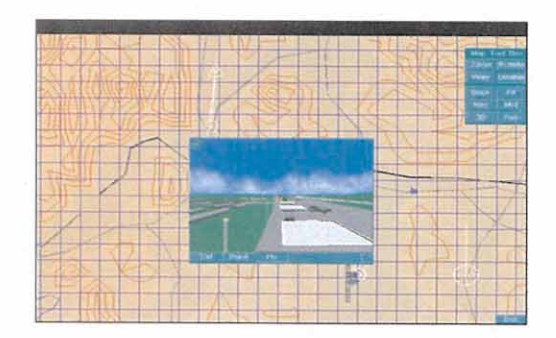
UN POCO DE HISTORIA

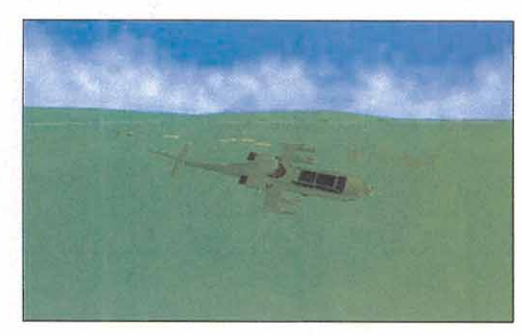
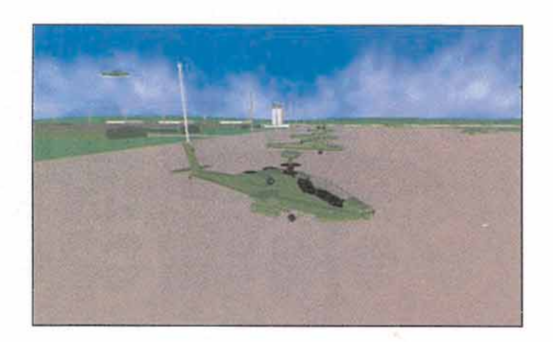
Si en la guerra del Vietnam el helicóptero fue el arma por excelencia del aire, confrontaciones militares más recientes, como la Guerra del Golfo o el conflicto de los Balcanes, han venido a demostrar que a pesar del gran avance tecnológico de los aviones, los helicópteros siguen siendo imprescindibles.
Como nos narra el manual de referencia integrado gráficamente en el interior del programa, el 16 de Enero de 1991, ocho helicópteros del tipo Apache dispararon los primeros misiles de la operación "Tormenta del Desierto", llegando a conseguir con éxito el su objetivo: la destrucción de las estaciones de radar iraquíes, que no pudieron detectarlos debido a que volaron a una altura tan baja que ni tan siquiera aparecieron en las pantallas de radar. De esta forma, abrieron el camino al ataque de los cazas, que de no ser por el éxito de la misión de los helicópteros, habrían sido detectados por las fuerzas iraquíes, que hubieran tenido más tiempo para posicionar correctamente sus potentes baterías antiaéreas.
Y ahora, en la absurda e interminable guerra civil yugoslava, se han producido varias operaciones de rescate con éxito de los pilotos derribados por la artillería serbia apostada en las colinas de Sarajevo durante las operaciones de castigo de la OTAN.
De nuevo han sido los helicópteros la pieza clave en arriesgadísimas misiones de rescate en las que prima la capacidad de evitar los radares y la velocidad en el aterrizaje y despegue, amén de un asombroso y necesario silencio.
No son más que dos ejemplos de la vida real, y dentro de poco vais a poder vivir emocionantes misiones como éstas gracias a un simulador que os trasladará con todo lujo de detalles a la impresionante cabina de un Apache Longbow.

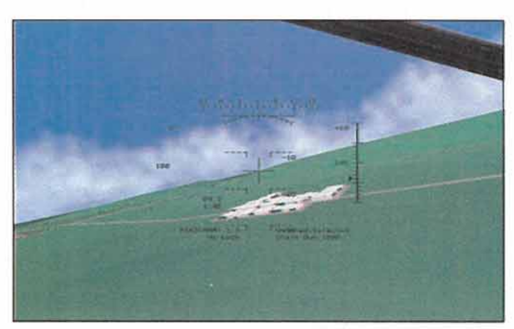
ARMAMENTO SOFISTICADO

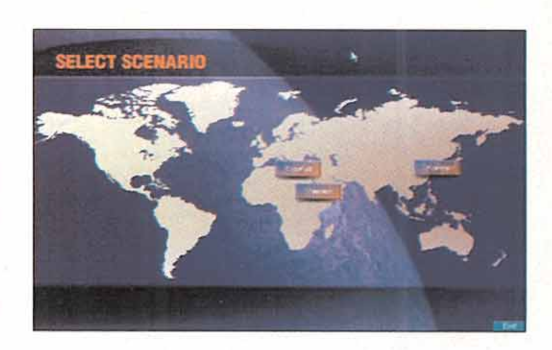
Aunque por supuesto aún no alcanzan el potencial armamentístico de caza como el F-14 y el F-18, los helicópteros han experimentado un enorme avanze en su capacidad de agresión y son utilizados incluso en misiones de ataque específico a objetivos de poca envergadura, aprovechando su difícil detectabilidad por el radar al volar a baja altura sin probremas y su rapidez de acción. El Apache Longbow es la máxima expresión del helicóptero militar y en su armamento sobresale uno de los misiles aire-tierra más sofisticados, el Hellfire AGM114A guiado por láser, que tiene el más que respetable rango de 3 millas y una velocidad que hace honor a su nombre: "fuego del infierno", ya que alcanza el Mach 1.2; o sea, que entre que fija el objetivo mediante láser y esa velocidad es como un rayo del mismo Satanás, es casi imposible esquivarlo. Este misil dispone de un hermano, denominado AGM114B, guiado por radar, que dispone de la ventaja de alcanzar con un 90 por ciento de efectividad cualquier objetivo señalado por el radar a una distancia máxima de 5.5 millas.
Como apoyo secundario a estas excelencias bélicas, contamos con los misiles no guiados electrónicamente que dejan a la habilidad del piloto la probabilidad de éxito; son los Hydra 70 mm, de dos tipos: aire-tierra, y aire-aire. El apache puede cargar nada menos que 76 misiles.
Tampoco está nada mal el Stinger IR aire-aire, con fijación de blancos por infrarrojos y una distancia de efectividad de 3 millas.
Por último, y como recurso contra aviones o helicópteros demasiado cercanos como para utilizar misiles, están las impresionanates ametralladoras de 30 mm.









A ESCALA

Como podéis comprobar en estas primeras imágenes que nos han llegado, parece que el realismo visual ya es algo seguro en este más que prometedor simulador. Pero en Digital Integration son conscientes que el aficionado exigente va a pedir algo más; fidelidad total en la representación del helicóptero, tanto en su aspecto externo y capacidad armamentística como en facetas del interior tales como el instrumental de vuelo y sistemas de navegación. Y para ello ha contado con la inestimable colaboración de la compañía que ha desarrollado y fabrica el Apache; nada menos que la afamada McDonnell Douglas. Obviamente, casi todo lo referente a este helicóptero es alto secreto, pero han logrado los datos suficientes para asegurarnos que la representación del helicóptero es todo lo real que la seguridad nacional de los Estados Unidos ha permitido.

MISIONES DE INFARTO

Pero si las diferencias entre los cazas militares y los helicópteros son enormes, en las simulaciones informáticas son todo coincidencias. Como en la mayoría de los simuladores de vuelo, en éste habrá disponibles múltiples vistas que aumentarán sobremanera la espectacularidad. Desde el interior de la cabina, podremos mirar en casi todas las direcciones. Y desde el exterior hay una cámara que nos permite observar nuestro helicóptero desde todos los puntos de vista gracias al zoom y la posibilidad de moverla tanto en rotación como en altura. Además, hay que sumar las vistas del misil, del satélite –del y desde el objetivo– y una novedosa e impresionante cámara de espectador que nos permitirá ver toda la acción como si estuviéramos contemplando una película, aunque no será muy conveniente si no queremos que las hélices dejen de rotar a miles de revoluciones por segundo ante los disparos del enemigo y nuestro paracaídas sea la última posibilidad de salir con vida de cualquiera de las cientos de misiones recreadas en territorios tan diversos como Chipre, Corea y Yemen.

La variedad de tipologías geográficas será más que notable y será una gozada atravesar valles, desiertos y praderas con el Apache. Asimismo, también estarán muy bien conseguidos los efectos de condiciones de horario y climatológicas, como la noche y la niebla, suerte que el Apache dispone de visión nocturna. Como antes de lanzarse a una misión hay que estudiar los objetivos a fondo y aprenderse su posición casi de memoria, en la documentación previa se incluirá una visita tridimensional al territorio y al objetivo.

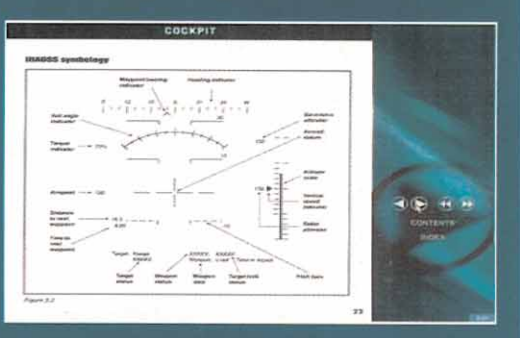
También, en lo que se refiere al pilotaje, estaremos ante un simulador puro: multitud de teclas y funciones para los adictos al realismo total. Aunque, en general, se puede decir que es bastante más fácil pilotar un helicóptero que un caza, debido a su menor velocidad y la facilidad de movimientos tanto durante vuelo como los de aproximación a tierra. Va a ser, sin duda, el programa ideal para los que deseen adentrarse en la simulación aérea, porque además existirá un modo de juego –denominado arcade– en el que no influyen decisivamente características tan importantes como el viento o la capacidad de armamento, sin olvidar que será posible activar la invulnerabilidad.

Nuestra excelente impresión inicial de gráficos, variedad de misiones y realismo en vuelo, se completa con unos increíbles efectos de sonido que nos envuelven con los avisos de la radio, disparos, explosiones, que nos adentran en la acción al máximo, que es justo lo que siempre esperáis de un simulador que, a buen seguro, va a entusiasmar a los que gustan de librar grandes batallas en el aire.

A.T.I.



GRANDES AYUDAS



Los aficionados a los simuladores de vuelo de combate estarán muy familiarizados con el HUD, ese display sobreimpresionado en el centro de la ventana de observación y que permite controlar sin ningún problema, ya que es fácilmente abarcado por la visión, todo lo referente a las funciones principales del aparato. En el caso del Apache, este sistema recibe el nombre de IHADSS, es decir, Integrated Helmet and Display Sight System. Como podéis ver en la fotografía, nos indica todo lo referente a la posición, velocidad, velocidad vertical –estamos hablando de un helicóptero–, fuerza del aire, distancia al próximo objetivo y la información más completa del armamento y los objetivos. Su conocimiento es el auténtico ABC del pilotaje de un Apache.

Este helicóptero, en su versión AH-64D, se beneficia, además, de lo último en radares y computación de vuelos programados, lo que le da gran efectividad tanto en el tránsito como en pleno combate.

COMO UN COHETE



Una vez más, el vídeo digital y la versatilidad y potencia de las estaciones Silicon Graphics se unen para el desarrollo de un juego. Rocket Science, y por consiguiente BMG, han decidido ir a por todas con los primeros títulos para PC lanzados en nuestro país. Programas exclusivamente en soporte CD, que son la punta de un gran iceberg que cada vez está más cerca de nosotros, dispuesto a arrasar cuanto se le ponga por delante.



LOADSTAR. THE LEGEND OF TULLY BODINE

PREVIEW







Las primeras imágenes vistas de «LoadStar» impresionan. Por varios motivos, además. En primer lugar, porque un gran porcentaje del juego se va a basar en imagen real, esto es, vídeo digital.

Sí, ya sabemos que semejante expresión puede hacer surgir cierta incertidumbre entre el público, a tenor de algunos fallidos resultados en juegos ya conocidos que, por diversas razones, no viene al caso comentar ahora. Sin embargo, lo que parece perfilarse como una ventaja de «LoadStar» sobre otros títulos que han utilizado este sistema, es que la combinación entre vídeo e imagen generada por ordenador no va a consistir, como en anteriores ocasiones, en ver cómo en la pantalla se desarrolla una película, sin apenas poder hacer nada.

No es menos cierto, resulta obvio, que secuencias de este tipo también existirán. Pero, al menos, y aquí llegamos al segundo punto en que el juego parece que destacará por encima de la media, la profesionalidad del elenco artístico –nombres como Barry Primus o Ned Beatty resultan toda una garantía– y la calidad de la imagen –FMV a pantalla completa–, aseguran algo más que unas bonitas imágenes.

Y todo ésto, ¿para un simple arcade? Sí, «LoadStar» será, en esencia, un arcade. Pero uno de esos que se plantean como un puro entretenimiento. Que unen a la simplicidad de concepto una buena base técnica, y que utilizan la tecnología más vanguardista para hacer juegos lo más reales posibles.

Cerca de un año se ha tardado en desarrollar sobre SG todos los escenarios que aparecerán en el juego, a los que se han unido las imágenes grabadas en vídeo. Estaciones espaciales, naves, explosiones, efectos especiales..., todo un conjunto de atractivos ingredientes cuyo resultado en pantalla será una acción vertiginosa.

Un título, en definitiva, que se perfila como una excelente película interactiva.

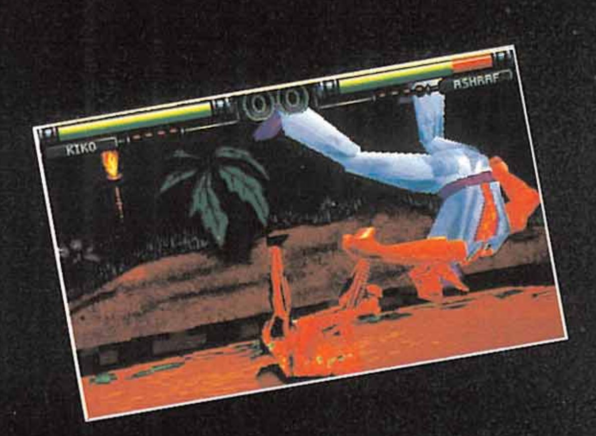
F.D.L.

ROCKET SCIENCE/BMG
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE

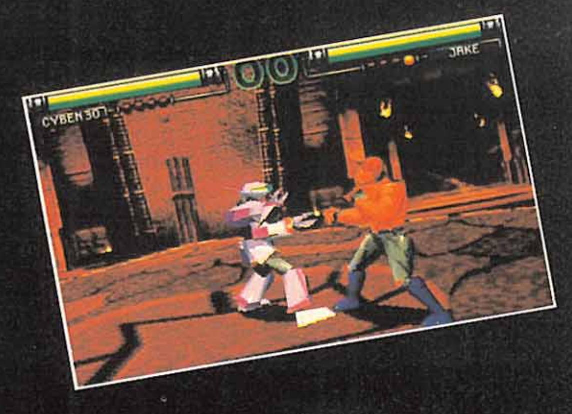












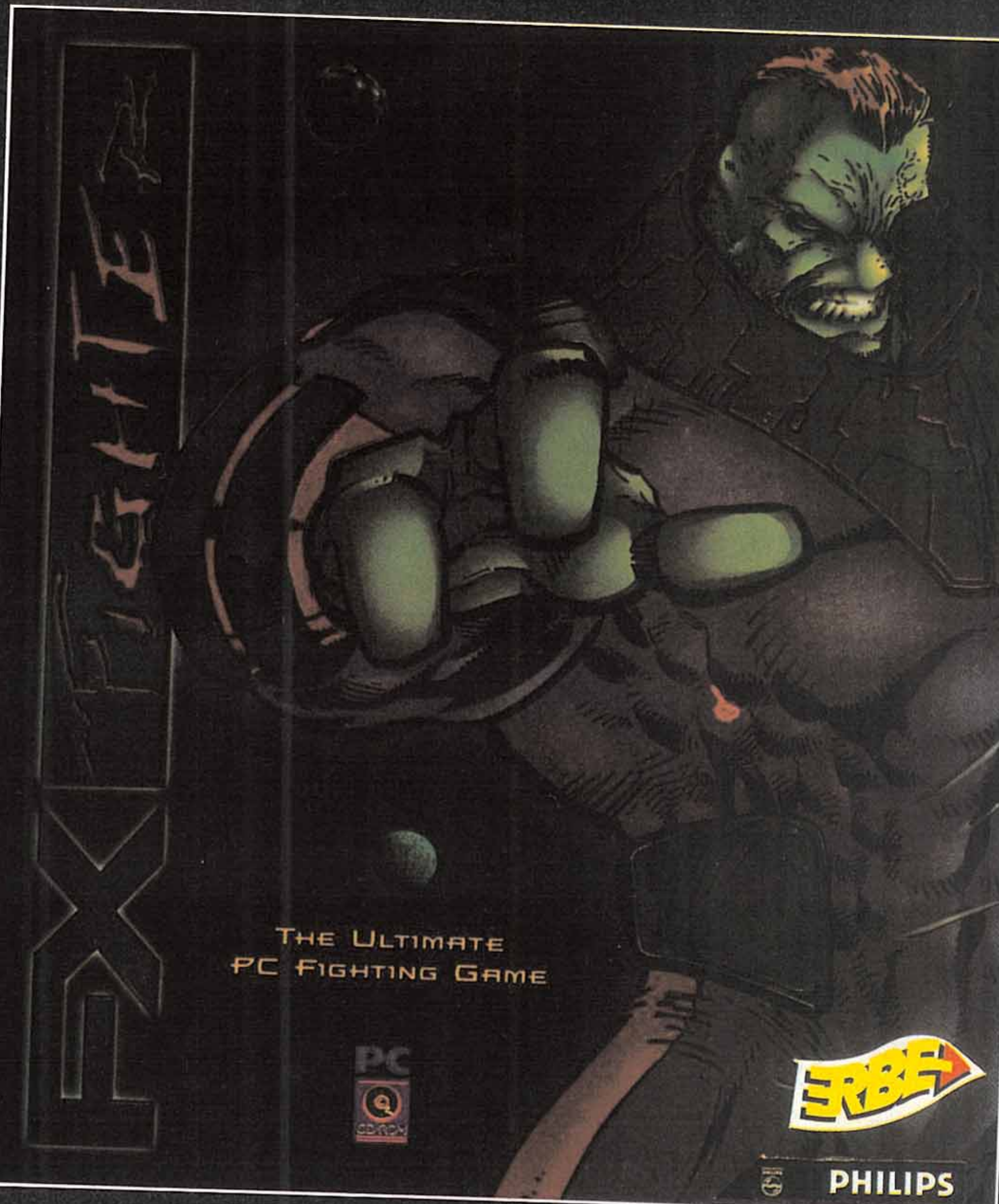


IMAGEN LIMITE

EL GRAN JUEGO DE LUCHA 3D

Juego de lucha en 3 Dimensiones con personajes diseñados con polígonos, en los cuales se destaca la rapidez de movimientos, la cantidad de cámaras con vistas diferentes durante el combate y su multitud de movimientos diferentes.

¡Vive la sensación del combate cuerpo a cuerpo!

CD-ROM





PHILIPS

SERVICIO TECNICO AL USUARIO
(91) 528 83 12

MCM SOFTWARE, S.A.
Méndez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel. (91) 539 98 72
Fax (91) 528 83 63

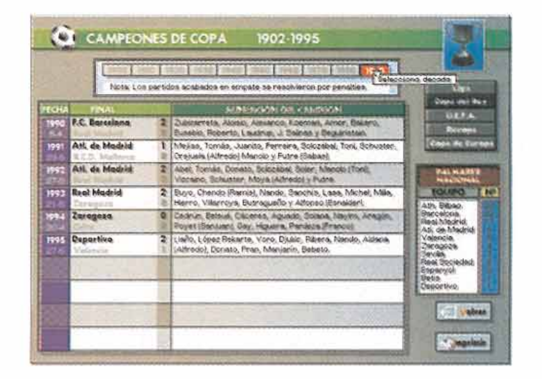


PC FUTBOL



PC DINAMIC MULTIMEDIA
En preparación: **PC, PC CD-ROM**
BASE DE DATOS/DEPORTIVO



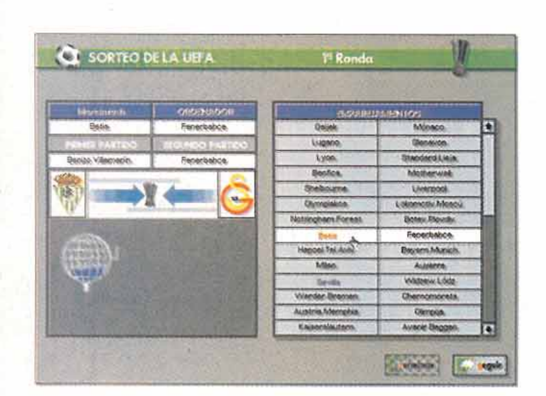


TRAS LA POLÉMICA SUSCITADA DURANTE EL VERANO CON "LA LIGA DE 22", Y UNA VEZ HA ARRANCADO LA TEMPORADA MÁS INTERESANTE DE LOS ÚLTIMOS AÑOS EN NUESTRO PAÍS, LOS BUENOS AFICIONADOS AL FÚTBOL SABEN QUE HA LLEGADO LA HORA DE QUE APAREZCA LA NUEVA VERSIÓN DEL MAYOR ÉXITO DEL SOFTWARE NACIONAL DURANTE LOS ÚLTIMOS AÑOS.





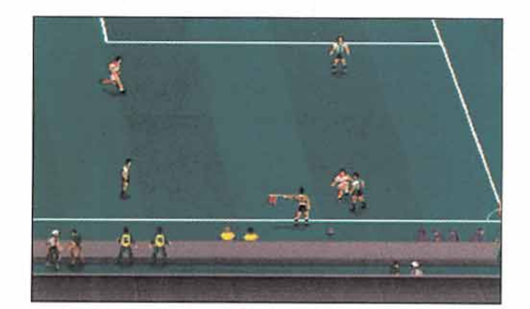
TRES AÑOS QUE CORRESPONDEN A OTRAS TANTAS VERSIONES DE «PC FÚTBOL» HAN APARECIDO YA, Y AHORA LE HA LLEGADO EL TURNO A LA CUARTA, QUE SE PRESENTA MEJOR QUE NUNCA.



PREVIEW

LA LIGA MÁS COMPLETA





Un año más, «PC Fútbol» contará con la imagen de uno de los comentaristas deportivos más conocidos de los últimos años gracias a su participación en un programa de Canal+ –lugar en el que según tenemos entendido se viven ligas de este programa con una intensidad inusitada–, así como narrando los partidos del domingo: Michael Robinson. Robin ha prestado una vez más, aparte de su imagen, sus conocimientos de fútbol.

NUEVAS CARACTERÍSTICAS

Además de la participación de Michael Robinson en el programa, existen ciertas novedades que a continuación pasamos a reseñar. La primera, y quizá la más importante, es el hecho de que por fin podremos disputar competiciones europeas –Liga Europea, Recopa y Copa de la UEFA–, así como la Copa del Rey. Un tema que había quedado fuera de concurso en anteriores versiones y que los usuarios reclamaban con asiduidad. Igualmente contaremos con la posibilidad de disputar desde el principio, sin necesidad de actualizaciones, la Liga de 2ª División. Dos esfuerzos mayúsculos por dos motivos evidentes: el primero, la necesidad de controlar seis competiciones que se desarrollan al mismo tiempo, y el segundo, la incorporación de todos los equipos europeos con sus respectivos escudos, jugadores reales y uniformes, así como los de 2ª B para la Copa del Rey. Unos datos que sólo tendremos la oportunidad de ver en estas competiciones, pues la Base de Datos sólo cuenta con las fichas comentadas de los jugadores de Primera y Segunda división de la liga nacional.

Otra de las novedades más significativas residirá en el hecho de que se ha incorporado una nueva forma de jugar además de las habituales, y que llevará por nombre Liga Pro-Manager. Realmente, se trata de una mejora de la Liga Manager, en la que se han incluido varios cambios. El primero pasa por la inclusión de dos nuevos parámetros a los jugadores: moral y estado físico. Además, se han añadido una característica llamada "rol", que consiste en asignar a cada jugador una posición en el terreno de juego –portero, líbero, central derecho, extremo, delantero centro...–. En este modo de juego el objetivo será coger un equipo de 2ª división de los más débiles, y hacerlo Campeón de Europa. El simulador también ha visto cómo ha mejorado. Un total de 1.914 animaciones nuevas se han añadido al juego, entre las que destacarán por su espectacularidad las del portero. Asimismo se ha incluido la regla del fuera de juego, el cuarteto arbitral cuya función no será decorativa, así como los cánticos del público en el transcurso del partido. Por otro lado, encontraremos el hecho de existir repetición automática a cámara lenta de los goles y los fuera de juego para contemplarlos con mayor precisión. Todo ésto junto a algunas sorpresas más que Dinamic nos tiene reservadas, harán de «PC Fútbol 4.0» el mejor y más completo programa de fútbol. Posiblemente.

O.S.G.

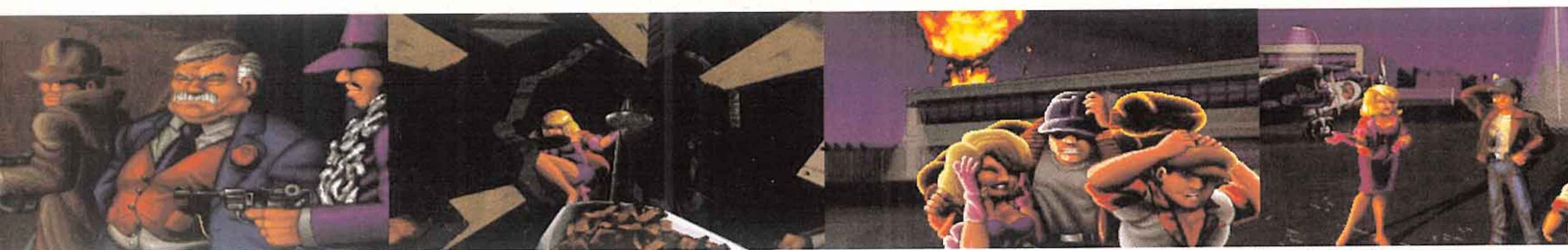
ROZANDO LA PERFECCIÓN

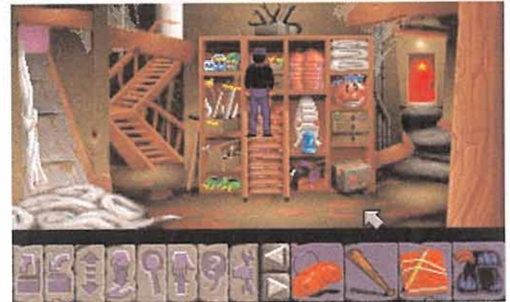
Para la nueva versión del simulador se ha contado con la inestimable ayuda que significa el hecho de poder digitalizar los movimientos de jugadores reales para utilizarlo a la hora de crear las animaciones de los deportistas. Una labor pesada y dura, que ve su recompensa cuando estamos delante del juego, observando las "chilenas" de los delanteros o las "palomitas" de los cancerberos. Y es que con 1.914 animaciones nuevas, el simulador de «PC Fútbol 4.0» es uno de los mejores que podemos encontrar en estos momentos.



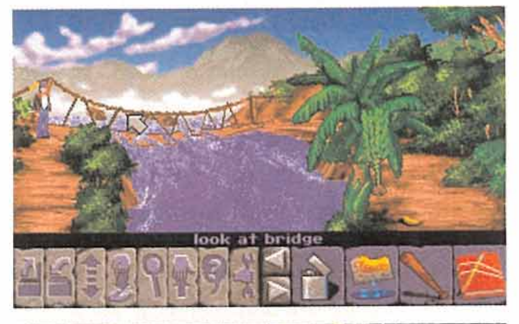


















CHICO CONOCE A CHICA. A LA CHICA LA RAPTA UN MALVADO. EL CHICO, TRAS RESCATAR A LA CHICA, VIVE GRANDES AVENTURAS JUNTO A SU DESEADA ACOMPAÑANTE. SÍ, YA SABEMOS QUE ESTA HISTORIA ES DE TODO MENOS ORIGINAL, MÁS BIEN ESTÁ MÁS USADA QUE EL BORRADOR DEL PROFESOR DE MATEMÁTICAS, PERO NADIE PUEDE NEGAR QUE SIEMPRE RESULTA EMOCIONANTE. ¿QUÉ HABRÍA SIDO DEL MUNDO DEL CINE, O EL DE LA AVENTURA GRÁFICA –SU VERSIÓN EN EL MUNDO DEL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO– SIN ESTE TIPO DE HISTORIAS? PUES SE PODRÍAN CONTAR LAS PRODUCCIONES CON LOS DEDOS DE UNA MANO. Y AHORA LLEGA UNA MÁS, PORQUE DENTRO DE MUY POCO VAMOS A PODER DISFRUTAR DE TODA UNA AVENTURA GRÁFICA AL VIEJO ESTILO EN LA QUE AL HÉROE, UNA VEZ MÁS, SÓLO LE MUEVEN LOS LOABLES DESEOS DE LIBERAR A LA FÉMINA DE LAS GARRAS DEL DESQUICIADO DE TURNO Y AYUDARLA A SALIR CON VIDA DE UNA PELIGROSA Y APASIONANTE HISTORIA.

FLIGHT of the AMAZON QUEEN

WARNER INTERACTIVE
En Preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA GRÁFICA

PREVIEW

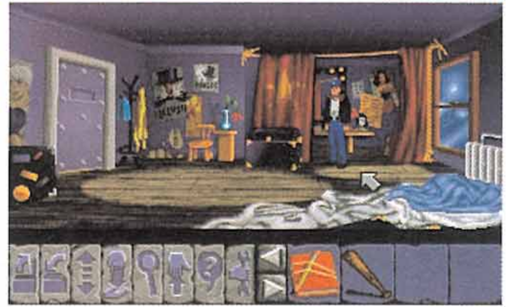






Una prometedora aventura



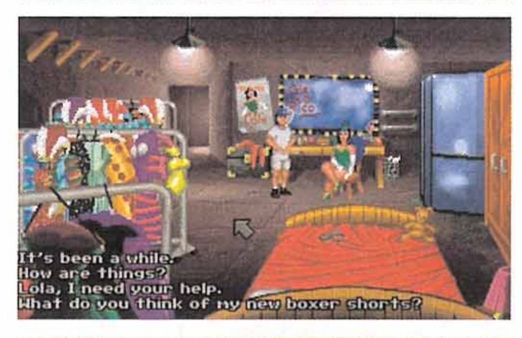


En esta ocasión, el argumento se ha extraído de un serial que al parecer fue bastante popular en los años 40 y se han mezclado varias historias diferentes para dar lugar a ésta.

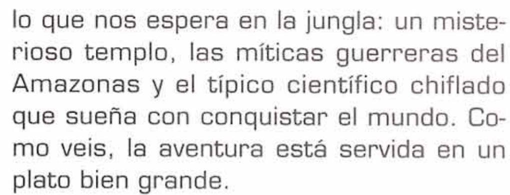
Transcurre el año 1949, y nuestro cometido será ayudar a Joe King en la misión de transportar en su hidroavión a Faye Russel, una rutilante super-star del cine de acción, a la jungla del Amazonas, donde debe desarrollarse la acción de su próxima película. Pero algo que en principio era un trabajo de lo más sencillo empieza a torcerse cuando otro piloto, Anderson, encierra en su habitación de un suntuoso hotel de Río de Janeiro a Joe para poder encargarse él solito del "agradable" trabajito de llevar a una hermosa actriz a nada menos que la peligrosa selva brasileña. Lo peor de todo es que Joe no podrá pagar las últimas letras de su avión sino gana algo de dinero, por lo que nuestro primer objetivo es escapar del hotel y devolverle la jugada a Anderson. Todo esto no es más que un aperitivo de lo que nos espera en la jungla: un misterioso templo, las míticas guerreras del Amazonas y el típico científico chiflado que sueña con conquistar el mundo. Como veis, la aventura está servida en un plato bien grande.

La forma de desenvolvernos con Joe es la consabida fórmula de los iconos de andar, abrir o cerrar, recoger, usar y dar objetos, examinar y por último, hablar. Lo que más nos ha llamado la atención de lo poco que hemos podido ver es el diseño de los escenarios, muy variados, recargados y coloristas, y la inclusión de espectaculares secuencias cinemáticas para enlazar la acción. Un sólido argumento, un elaborado guión que une comedia y acción a raudales con todas las voces de los personajes digitalizadas, efectos de sonido espeluznantes, más 100 localizaciones diferentes y unos 40 individuos inteligentes con los que hay que interactuar nos esperan en «El Vuelo de la Reina del Amazonas», una más que prometedora aventura gráfica.

A.T.I.



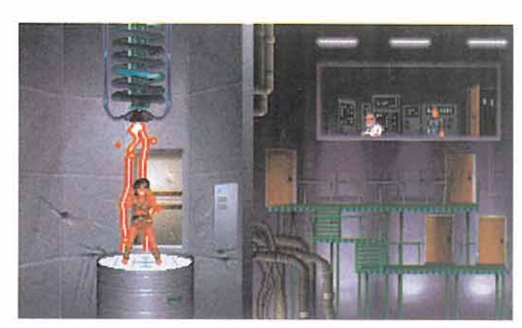


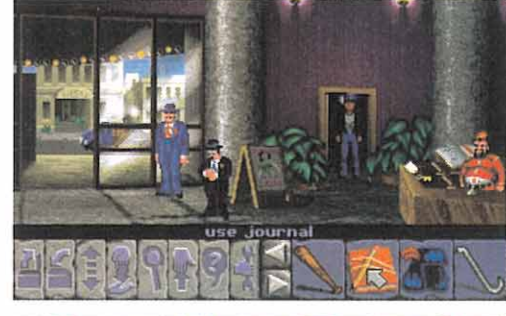


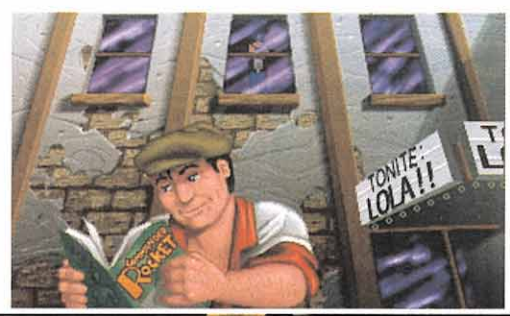














PREVIEW

Brain Dead 13

SIEMPRE NOS PASA LO MISMO CON ESTO DE LAS PREVIEWS. QUEREMOS ADELANTARNOS A TODO EL MUNDO, SER LOS PRIMEROS EN ENSEÑAROS LO QUE SE OS VIENE ENCIMA PARA QUE OS VAYÁIS PREPARANDO, PERO LUEGO ES UN AUTÉNTICO SUPLICIO PARA JUGONES COMO NOSOTROS ESTAR ESPERANDO EL TIEMPO QUE PASA DESDE QUE CONTEMPLAMOS IMÁGENES TAN MARAVILLOSAS COMO LAS QUE AQUÍ VEIS HASTA QUE POR FIN PODEMOS JUGAR CON LA VERSIÓN DEFINITIVA DEL PROGRAMA EN CUESTIÓN.









Y ésta es una de esas ocasiones en las que se te ponen los dientes largos al saber que te esperan unos cuantos días, aunque sean muy pocos, para tener en tus manos el juego completo de una apoteosis de la animación gráfica como este «Braindead 13». Pero creemos que la espera merece la pena.
Los más veteranos estarán pensando: "bah, un juego más de dibujos animados de esos que son muy bonitos de ver, pero que luego no puedes casi jugar, pues todo consiste en darle a unas teclas justo en el momento preciso, que vete tú a saber cuál es".

Como siempre, tenéis razón, pero con una salvedad: «Braindead 13» mejora con mucho ese archi-discutido sistema de juego denominado por sus detractores "toque justo, jugabilidad nula". Estamos ante un show de dibujos al más puro estilo de Ready Soft que, como ya sucedió con todas las entregas de las sagas «Dragon's Lair» y «Space Ace», te deja con la boca abierta al ver desfilar por la pantalla del monitor, que habías creído reservada a sprites pixelados, unos personajes repletos del color, inmersos en unos decorados y fondos que nada tienen que envidiar a los de cualquier serie de dibujos animados de calidad.



MÁS LIBERTAD

Sobre programas como éstos se han escrito en todo el mundo auténticos ríos de tinta alabando su desorbitada calidad gráfica a la vez que criticando su escasísima adicción, pues el jugador se dedicaba casi íntegramente a contemplar las animaciones y su participación en el desarrollo de la aventura quedaba muy limitada por la propia índole del programa –seguro que cualquier programador os podrá confirmar que es casi imposible crear para un dibujo animado un sistema de movimientos tan libre como el que tiene un sprite de un juego de lucha–. La excesiva restricción a la que se sometía al jugador no compensaba la riqueza gráfica y sonora que acompañaba a estos juegos. En «Braindead 13» nos encontramos de nuevo ante el mismo sistema de movimiento, pero en Ready Soft se han estrujado el cerebro y han logrado que el momento justo de apretar la tecla determinada sea mucho más amplio y, sobre todo, más lógico.
En resumen, lo que tenemos que hacer es, en esencia, lo de siempre; ver con asombro cómo unos dibujos animados viven en la pantalla del monitor, cual si fuera la de un televisor en la sobremesa de los fines de semana, y decidir sus movimientos para evitar a miles de criaturas, a cada cual más extravagante y agresiva, e innumerables trampas que acabarán siempre de una forma

Consagración del dibujo animado informático









alucinante con nuestro personaje. Lo que sucede es que esa decisión tiene ahora un margen mucho más amplio de actuación y normalmente pulsaremos la tecla que más se adecúe a la acción que se desarrolla en la pantalla. Si en cualquiera de las partes de «Dragon's Lair» o «Space Ace» terminábamos por averiguar la secuencia de movimientos correcta tras miles de pruebas, en «Braindead 13» parece que todo va a ser mucho más real, aunque se mantienen las lógicas limitaciones de este tipo de juegos, tampoco os creáis que vais a poder moveros como en una aventura gráfica normal.

NADA DE VIOLENCIA

Y es que ésa es otra cualidad de los juegos de Ready Soft, que se repite en «Braindead 13», un enorme nivel de humor. El guión, la historia, el diseño y expresiones de todos los personajes, tanto buenos como malos, desbordan simpatía por todas partes y el jugador siempre está con una sonrisa en la boca, hasta incluso cuando muere el protagonista , pues siempre lo hace de una forma tan graciosa que olvidamos el habitual mal humor que te invade cuando mueres, después de tantos esfuerzos, justo a punto de salvar ese maldito obstáculo. No hay ataques violentos, golpes de esos que casi te duelen a tí –toda la acción es típica de los dibujos animados–; lo importante es entretener y hacer reír al espectador –jugador en este caso– y olvidar cualquier atisbo de violencia. Es, más que nunca, apto para todos los públicos.

TODO MARAVILLOSO

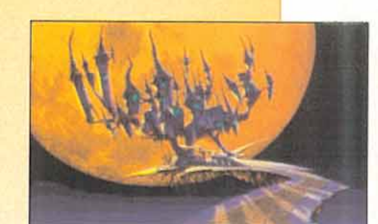
Así pues, lo que más nos ha sorprendido de lo que hemos podido ver hasta la fecha es la notable mejora del interface de manejo, que va a permitir que los que odiaban el "toque justo" se queden sin argumentos para sus críticas y los que amaban la adicción que provoca el intentar continuamente pasar de esa secuencia en la que nos mata ese ente o caemos en tal agujero o precipicio para ver las maravillas gráficas que nos siguen esperando, se froten las manos de impaciencia ante lo que dentro de muy poco van a poder experimentar. Porque los gráficos son tan buenos como es habitual en Ready Soft –no hay que olvidar que más de cuarenta dibujantes y animadores profesionales han utilizado todos sus conocimientos en el arte del pincel para crear miles de personajes fantásticos–. Como sucede en Walt Disney, los personajes malos están muchísimo mejor realizados que los buenos, y como casi todos son malos, ya os podéis imaginar el resultado final.

No queremos olvidar, por último, mencionar la música y los efectos de sonido, que complementan a la perfección el impresionante aspecto gráfico de «Braindead 13». Por momentos, nos ha dado la sensación de estar viendo y oyendo una película de dibujos animados de la factoría de Don Bluth, como las recientes «La princesa Cisne» o «El Guardián de las Palabras».

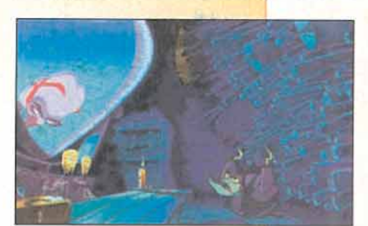
A.T.I.

Una histriónica historia

El argumento, cómico al cien por cien, es tan extravagante que casi se le podría poner la camisa de fuerza a su autor. Resulta que el héroe, que trataremos de hacer sobrevivir a infinitos peligros, se llama Lance Galahad, un muchacho larguirucho experto en informática, de un carácter alegre y alocado. Porque hay que estar más que loco para aceptar conectar un ordenador a Internet sito en un castillo terrorífico. Pero el inocente de Lance anda algo corto de capital y no duda en aceptar el trabajito. Nada más encender la computadora, ya conectada a la red mundial, un gigantesco cerebro invade la pantalla de plasma. Un horrible ser que planea dominar el mundo a través de Internet. Y su nivel de inteligencia, cercano a los mil puntos, nos hace temer que le va a costar poco llevar a cabo su pérfido plan. Como Lance ya no le sirve para nada, ordena a su quasimodo particular, que responde al nombre de Fritz, acabar con Lance de la forma que quiera, sugiriéndole su garfio. Nuestro protagonista –gracias a él, el mundo está en peligro– huye hacia el balcón para evitar el abrazo mortal que quiere darle Fritz. Y aquí es justo cuando entráis en acción. Vuestro instinto debe guiaros a través de una sensacional aventura de dibujos animados . Personajes con raros nombres, unidos a cientos de seres extraños, tratarán de impedir que desconectéis la terminal del cerebro mortal.













GENDER WARS

Desde los tiempos del siempre querido Amiga, hasta hoy, The 8th Day ha sido un equipo de programación que ha sabido combinar en sus juegos las dosis justas y necesarias de originalidad, jugabilidad, adicción y calidad técnica para gozar de un reconocimiento general entre sus colegas del software. Sin embargo, y pese a no haber transcurrido demasiado tiempo, no habíamos vuelto a saber de ellos desde que «Heimdall II» hizo su aparición. Hasta hoy, repetimos. Ha sido de la mano de SCi, cuando este grupo ha vuelto a las andanzas, preparando uno de los más atractivos juegos de estrategia vistos en los últimos tiempos, siguiendo la escuela creada por Bullfrog con «Syndicate».

Disponible, seguramente, antes de final de año, «Gender Wars» llega para demostrar, una vez más, la sana locura de estos programadores, y que estamos en un género que día a día va cobrando más fuerza.

SCI/THE 8TH DAY
En preparación:
PC CD-ROM,
MAC CD-ROM,
SEGA SATURN,
SONY PLAYSTATION
ESTRATEGIA/ACCIÓN

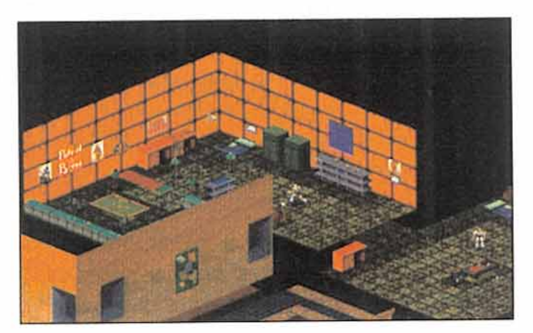


Uniendo unos cuantos tópicos sobre el género humano, combinándolos con cierta visión apocalíptica del futuro, una enorme dosis de humor, la potencia y calidad que ofrecen las estaciones SG, originalidad, y un considerable talento, tendríamos la receta que va a hacer de «Gender Wars», con gran probabilidad, todo un éxito.
Ésto puede sonar muy fuerte, o no decir absolutamente nada, según como se quiera mirar. Por ello, veamos con más calma y detenimiento todo lo que concierne a este nuevo proyecto de The 8th Day y SCi.

A CONCIENCIA

El pasado verano, cuando parte del equipo de Micromanía se desplazó hasta Inglaterra para contemplar in situ el desarrollo de los nuevos proyectos de SCi, contemplamos ciertas escenas de un programa, durante las que varios grupos de "guerrilleros" cyberpunks desplegaban una acción vertiginosa e ininterrumpida en la que acababan, sin ninguna contemplación ni asomo de piedad, con un grupo rival integrado, única y exclusivamente por... mujeres. A continuación, las estaciones Silicon asumían el protagonismo, con una serie de animaciones pre-renderizadas, que dejarían boquiabierto al usuario más exigente.



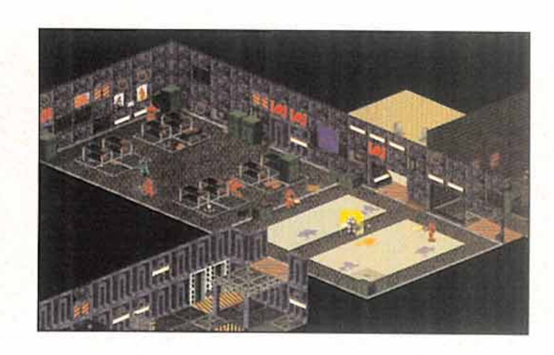


No hay ni que decir que todo aquello se correspondía con una versión, aún poco trabajada, de «Gender Wars». Pero éso era lo mejor. Sin ser un proyecto que se encontrara excesivamente avanzado, ya presentaba un aspecto excelente. Una demostración del concienzudo trabajo y el enorme esfuerzo que se estaba poniendo en lo que iba a definir este programa.
El argumento, además, se convierte en uno de los más curiosos ingredientes.







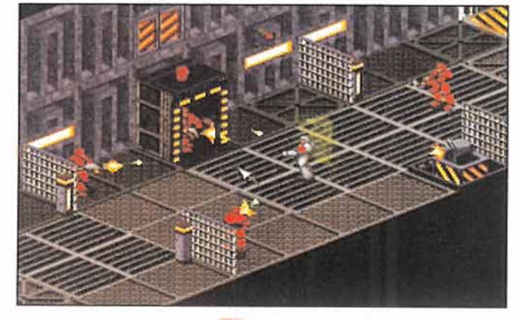


ELLOS Y ELLAS



En el futuro, hombres y mujeres viven –es un decir– enfrentados entre sí, en una guerra sin cuartel que ya nadie recuerda por qué razones comenzó. Ambos géneros han desarrollado las técnicas militares necesarias para pervivir en esta situación por tiempo indefinido. Armamento pesado, complejas estrategias concebidas con ayuda de la tecnología más sofisticada, y unos ideales basados en ciertos conceptos de machismo y feminismo con los que, hoy en día, casi nadie reconoce en público identificarse, y que aparecen en cualquier momento.





¿Es posible una sociedad semejante en el futuro?

Dejemos volar la imaginación y supongamos que sí. Y ahora, lleguemos a «Gender Wars».

SENTIDO DEL HUMOR

Técnicamente, «Gender Wars» va a convertirse en uno de los más logrados productos de The 8th Day y SCi. Repasemos alguna de sus características ya dadas a conocer.

La calidad gráfica, gracias al uso de resolución SVGA –en PC, al menos es seguro–, va a ser sobresaliente. La obsesión por el detalle que revelan las pantallas que aquí podéis ver, así lo demuestran. Aunque la opción de VGA –algo de agradecer–, también estará disponible.

La enorme variedad de acciones, las 32 misiones que integrarán el juego, la posibilidad de luchar en uno u otro bando –de machismo o feminismo exacerbados, nada de nada– y la sencillez que poseerá el interfaz de usuario, aseguran horas y horas..., y más horas, de diversión.

Además, «Gender Wars» va a ser un juego que, aparte de proporcionar un enorme entretenimiento –no habrá que ser, como en otros juegos, todo un experto en estrategia, aunque la dificultad no será manca–, habrá que contemplar con un enorme sentido del humor. Así lo han hecho sus diseñadores y programadores, y así lo podréis ver en las secuencias cinemáticas de la versión final.



Como ejemplo, os contaremos un par de las que pudimos ver en las oficinas de SCi. En la primera, un grupo de soldados se dispone a asaltar una de las fortalezas controladas por las mujeres. Pero uno de ellos comienza a quedarse atrás y a andar en zig zag. Al intentar tomar un ascensor, queda sentado justo al borde. El borrachín del grupo pierde el equilibrio y cae, dándose un enorme trompazo contra el suelo.

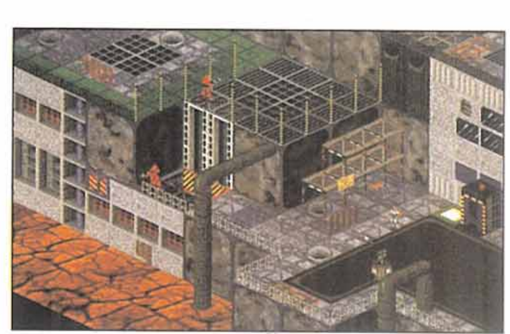


La segunda tiene como protagonistas a las mujeres. Dos guerreras intentan escapar a la carrera de una serie de hombres que las persiguen por las calles de una ciudad. Pero cierto instinto puede más que el afán por salvar el pellejo, y al pasar delante de un escaparate una de ellas frena en seco y se queda mirando absorta unos vestidos.



La sonrisa, y hasta la carcajada, ante semejantes escenas se hace inevitable. Y es que, ya se sabe, por muy hombre o muy mujer que se sea, ante todo hace falta tener un gran sentido del humor.

F.D.L.



MECH PREVIEW WARRIOR 2

31st CENTURY COMBAT

El regreso de los guerreros de acero

¿HAY ALGO MÁS EXCITANTE QUE "PILOTAR" UN GIGANTESCO ROBOT DE COMBATE ARMADO HASTA LOS DIENTES? EN ACTIVISON, POR SUPUESTO, OPINAN QUE NO. POR ESO TIENEN YA LISTO «MECHWARRIOR 2», LA SEGUNDA PARTE DEL JUEGO DE COMBATE Y ESTRATEGIA MÁS DESCOMUNAL DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS. ESTA CONTINUACIÓN SE VA A CARACTERIZAR, SIN DUDA, POR EL GRAN DESPLIEGUE VISUAL QUE PODÉIS VER YA EN ESTAS PRIMERAS IMÁGENES QUE OS OFRECEMOS. NO EN VANO, PARA DISFRUTAR AL 100% DEL JUEGO SERÁ NECESARIO UN PENTIUM. PERO QUE NO CUNDA EL PÁNICO. LOS CREADORES DE «MECHWARRIOR 2» HAN PENSADO TAMBIÉN EN NUESTROS "VIEJOS" 486.

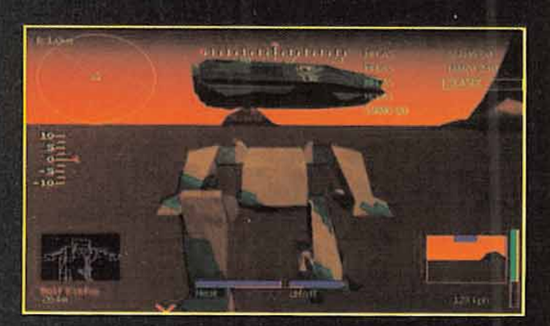
Si tuviste oportunidad de jugar con la primera parte de «MechWarrior» seguramente quedaste enganchado con su tremenda adicción. Y es que ponerse a los mandos de un guerrero mecánico de semejantes proporciones es toda una experiencia. Pero los de Activision no se han dormido en los laureles, y con la presentación de esta segunda entrega pretenden llevar aún más allá esta sugerente experiencia. Para ello, se han servido de las últimas tecnologías a todos los niveles, haciendo especial hincapié en los gráficos, el sonido y la posibilidad de que participen varios jugadores en la acción.

ACTIVISION
En preparación:
PC CD-ROM
COMBATE / ESTRATEGIA

LA GUERRA CONSTANTE

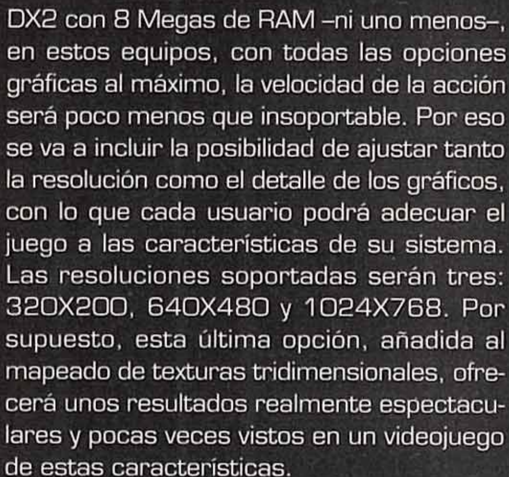
El argumento del juego entronca perfectamente con la anterior entrega. Nos vamos a encontrar en un mundo de guerras constantes entre los diferentes clanes de guerreros mecánicos que pueblan la galaxia. Y es que para estos luchadores la paz sólo se alcanza con la muerte...
El jugador se podrá unir a uno de los dos clanes principales, los "Jade Falcon" o los "Wolf", con el objetivo de llegar a convertirse en todo un luchador mecánico y combatir a su eterno enemigo siempre en un fantástico entorno tridimensional. Aunque ésto es sólo una parte de lo que vamos a poder hacer en el juego, ya que también existirá la posibilidad de entrar directamente en una fase de acción en la que será posible elegir los clanes amigos y enemigos, así como el escenario de la batalla y el tipo de robots que entrarán en liza, con el sencillo fin de aniquilarse los unos a los otros.
Pero quizá lo más interesante del juego lo constituye el hecho de unirse a uno de los dos clanes principales para ser adiestrados en la batalla e ir subiendo escalafones en la jerarquía militar de los guerreros, tras superar las mil y una misiones que se nos irán proponiendo. En estas misiones, que se llevarán a cabo sobre la superficie de los más variopintos escenarios planetarios, es donde el jugador deberá mostrar su dominio de los enormes robots de los que dispone cada clan. Otro de los alicientes de este modo es que podremos elegir entre 15 modelos de guerreros mecánicos con los que contará el programa, con la posibilidad de armarlos a nuestro gusto.





UN PROGRAMA EXIGENTE





Disfrutar a tope «MechWarrior 2» nos va a costar empleo de un Pentium, como hemos dicho al comienzo, ya que, aunque el procesador mínimo recomendado será un 486 DX2 con 8 Megas de RAM –ni uno menos–, en estos equipos, con todas las opciones gráficas al máximo, la velocidad de la acción será poco menos que insoportable. Por eso se va a incluir la posibilidad de ajustar tanto la resolución como el detalle de los gráficos, con lo que cada usuario podrá adecuar el juego a las características de su sistema. Las resoluciones soportadas serán tres: 320X200, 640X480 y 1024X768. Por supuesto, esta última opción, añadida al mapeado de texturas tridimensionales, ofrecerá unos resultados realmente espectaculares y pocas veces vistos en un videojuego de estas características.

Otro aspecto a reseñar es el espacio que ocuparán en nuestro disco duro los titánicos luchadores. Porque, haciendo honor a sus dimensiones, el programa ocupará, según la opción que escojamos, desde cuarenta a ciento "y pico" megas, para leer lo menos posible del CD durante la acción.

Por otro lado, los creadores de «MechWarrior», en lo referente al sonido, han optado por perfección musical: pistas de sonido digital grabadas directamente sobre el CD. Esto hará que las batallas en tiempo real estén ambientadas con una música de calidad insuperable, así como magníficos serán los efectos especiales de sonido. El panorama estereofónico mejorado conseguirá que giremos la cabeza cuando seamos atacados por un costado o nos costará creer que no tenemos un enorme cyborg sobrevolando nuestras cabezas.

Lo más espectacular será todo lo relacionado con el aspecto visual del programa. Por un lado, se ha mejorado sustancialmente la sensación de "realidad virtual" –o como lo queráis llamar– a bordo de los robots, y por otro, se han incluido animaciones cinematográficas tridimensionales a toda pantalla que quitarán la respiración al más pintado.

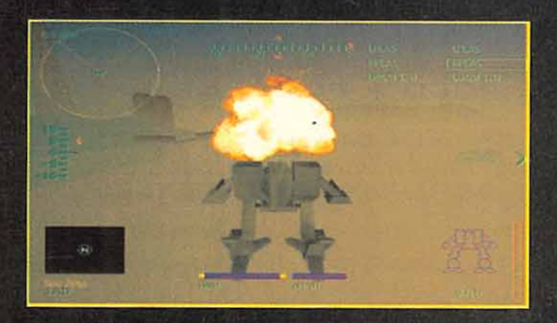
PERSPECTIVAS FUTURAS

En principio, «MechWarrior 2» estará diseñado para un sólo jugador, y, aunque la versión inicial contiene una demostración del modo "multiplayer", no será hasta más adelante cuando estén disponibles nuevos escenarios en los que podrán participar hasta ocho jugadores mediante la utilización del modo de combate por red, bajo el nombre de "NetMech". En éste, además, se podrá jugar individualmente o por equipos.

Pero lo mejor lo hemos dejado para el final. Porque si antes hemos hablado de realidad virtual entre comillas, cuando el juego salga al mercado, se podrán adquirir por separado las llamadas "i-glasses", es decir, unas gafas de auténtica R.V. que, unidas a un buen joystick, constituirán la mejor manera de disfrutar con «MechWarrior 2».

Muy pronto, los guerreros mecánicos inundarán, de nuevo, nuestros monitores.

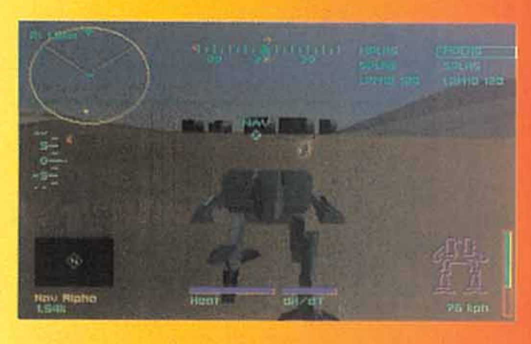
F.J.R.

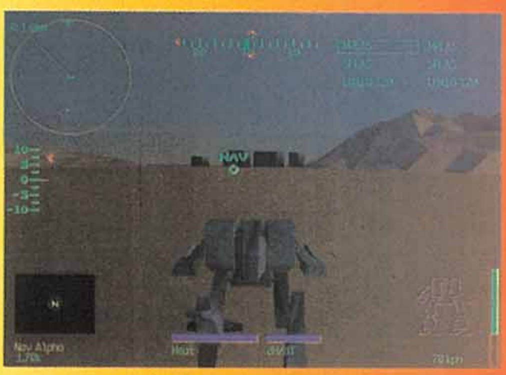




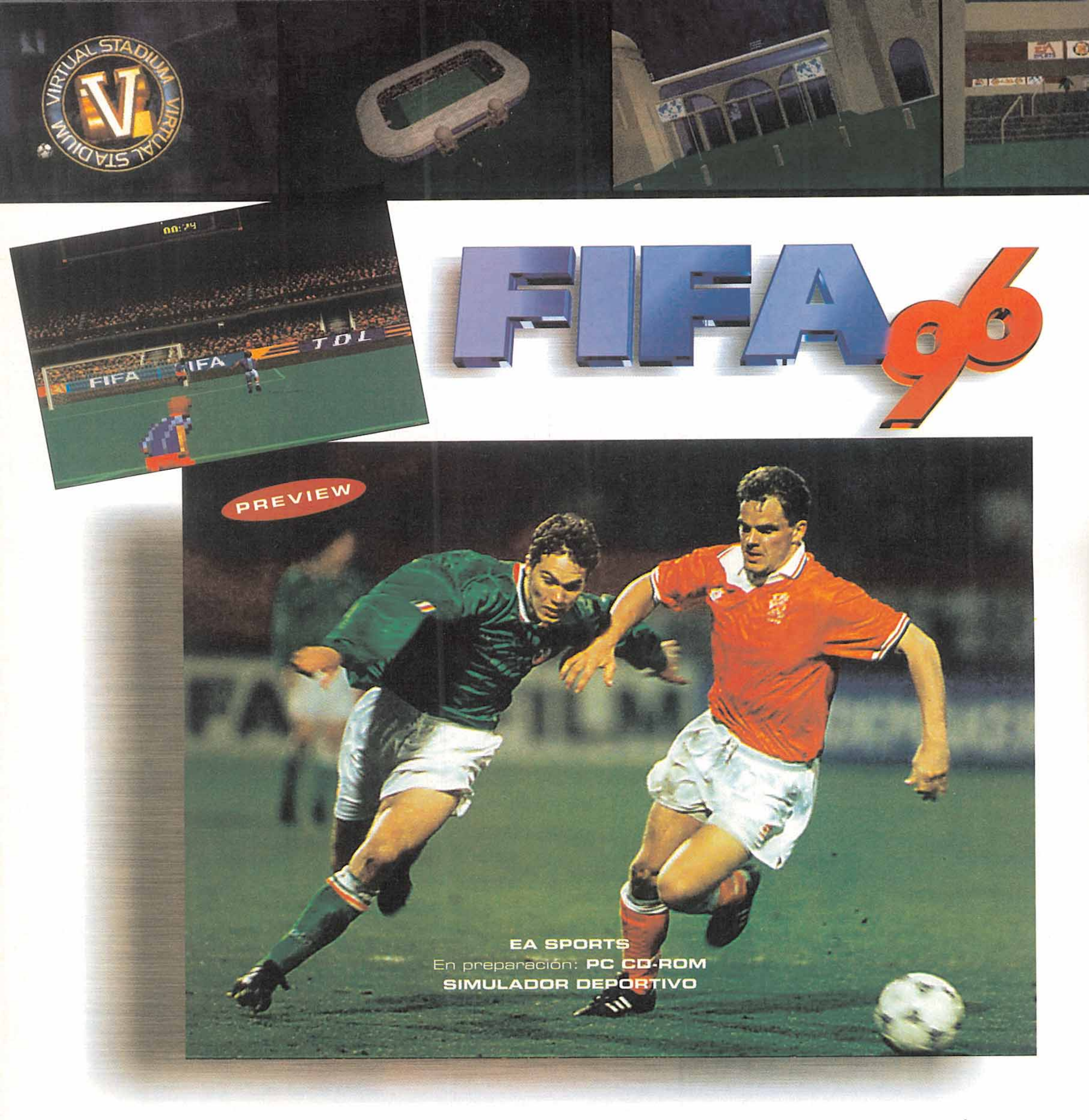
CUESTIÓN DE RESOLUCIÓN

Estas tres pantallas parecen la misma, pero no lo son. Si os fijáis atentamente podréis daros cuenta de la diferencia que supone jugar en cada una de las tres resoluciones gráficas que soporta «MechWarrior 2». La primera pantalla presenta una resolución VGA estándar de 320X200 pixels, mientras que la segunda, ya en SúperVGA tiene una resolución de 640X480. Por último, y sólo recomendada para usuarios de Pentium, existe la posibilidad de jugar en modo SVGA de 1024X768 pixels. Ésto, unido al resto de opciones de configuración gráfica, como el detalle o el mapeado de texturas, hace que podamos adecuar el entorno tridimensional que presenta «MechWarrior 2» a las características de nuestro sistema. Eso sí, siempre a partir de un DX2.

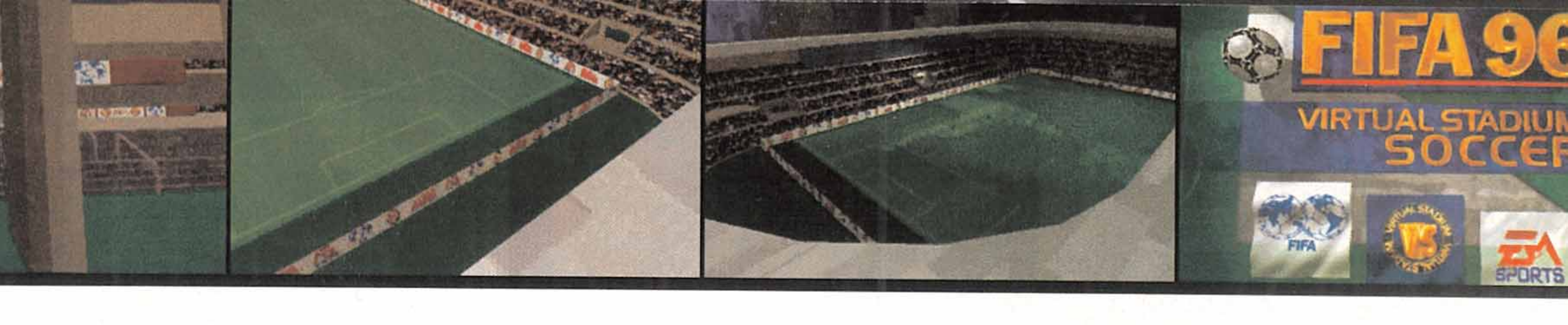


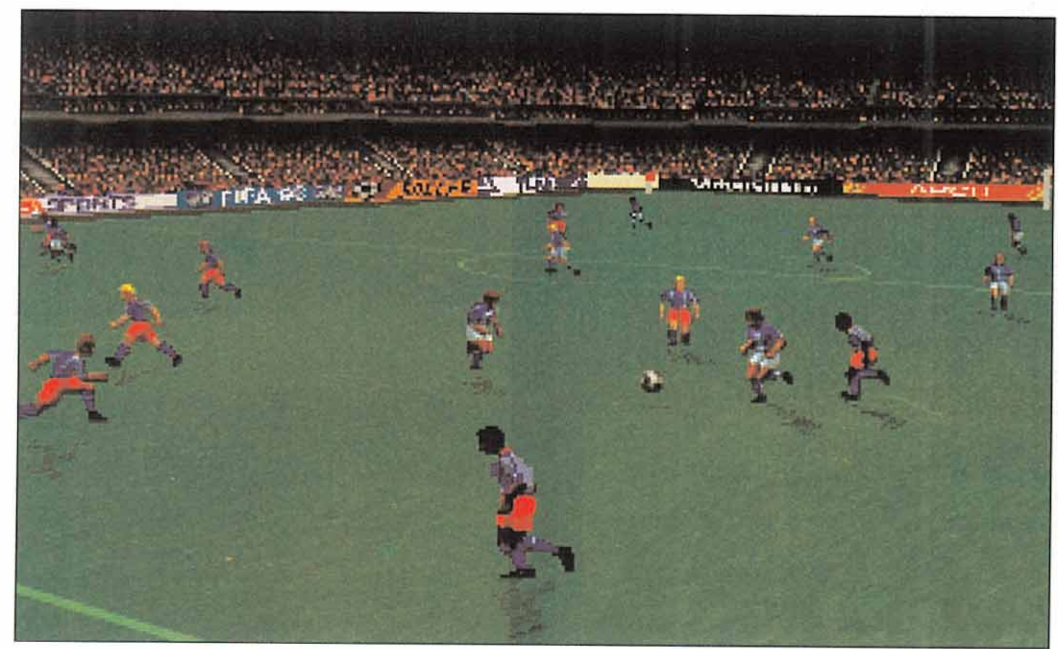






Ya falta menos. El proyecto en el que ha estado trabajando la división canadiense de Electronic Arts durante más de un año está dejando de ser éso, un proyecto, para convertirse en una realidad palpable poco a poco. En breve, los aficionados al buen fútbol podremos disfrutar en nuestra casa con el que posiblemente sea el mejor juego basado en el deporte rey realizado hasta la fecha. Y razones es que no le faltan.









El fútbol hecho arte

Si por algo se ha caracterizado Electronic Arts desde sus orígenes es por la realización de programas de una calidad espectacular. Todos sus juegos han sido capaces de arrancar del usuario algún gesto de asombro en un momento determinado. Y es que EA sólo lanza al mercado programas de gran calidad. No se dedican a realizar algunos buenos juegos al año, completando el cupo con alguna que otra mediocridad. Es por ello que con tan sólo ver el logo de EA en la caja de algún programa ya podemos estar seguros que no nos va a defraudar en absoluto.

UNA MARAVILLA LLAMADA "VIRTUAL STADIUM"

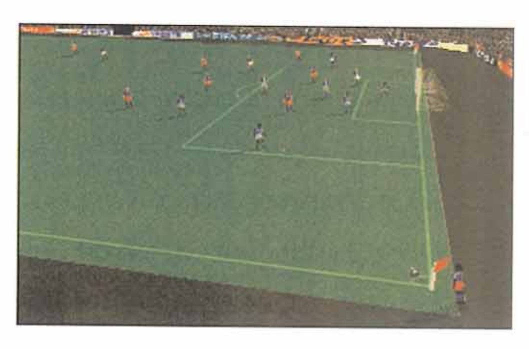
«FIFA International Soccer 96» será, sin duda, uno de los acontecimientos de los próximos meses. Sólo tenéis que echar un vistazo a las imágenes que acompañan a estas líneas para que os deis cuenta de lo que os decimos. Para empezar, el programa estará presentado en seis idiomas distintos, entre los que lógicamente estará el español. Las opciones que tendremos a nuestra disposición nos permitirán, además de configurar el programa acorde con las características de nuestra máquina, elegir el modo de juego de entre los cuatro que tendrá: práctica, amistoso, liga o





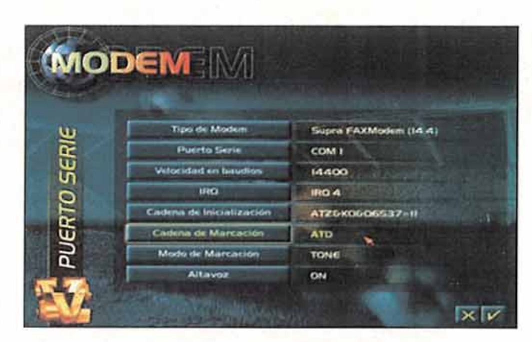
campeonato. Hasta aquí, nada que haga a «FIFA International Soccer 96» diferente de otro juego de este estilo, ni tampoco de los desarrollados previamente por EA. Las principales diferencias vendrán dadas por el desarrollo de los encuentros.

Con "Virtual Stadium" el jugador se sentirá como si estuviese dentro de un estadio de verdad, disputando un partido de fútbol real.



Para empezar, hay que destacar la mejora que supondrá el hecho de que se ha pasado de disponer de una única perspectiva desde la que podremos ver el desarrollo del encuentro. Para la ocasión, tendremos a nuestra disposición un total de siete cámaras desde las que podremos ir viendo evolucionar el desarrollo del partido; algo que ha sido posible















únicamente gracias al empleo de un nuevo sistema creado por EA Sports llamado "Virtual Stadium", gracias al cual se consigue que el jugador se sienta dentro de un estadio de verdad, disputando un partido de fútbol real. Es algo que, por lo que hemos podido, ver lo han conseguido de una forma más que sobrada, y que estamos seguros hará soltar alguna que otra admiración a aquellos de vosotros cuando lo veáis. Las diferentes cámaras flotarán por el estadio en función de la posición del balón y los jugadores, consiguiendo un realismo como nunca antes se había logrado.

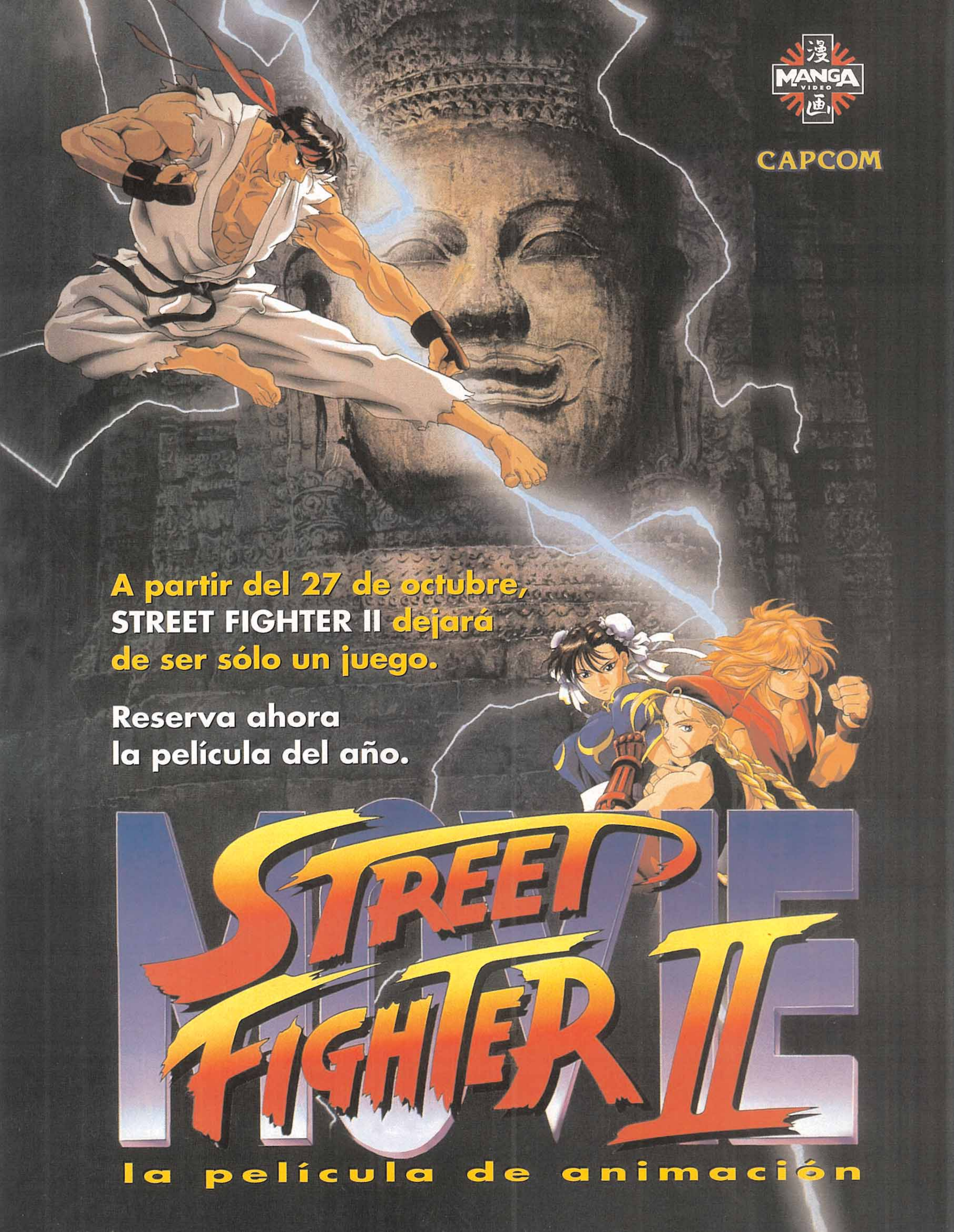
NADA SE HA DESCUIDADO

Sin embargo, los gráficos del entorno del estadio no es el único aspecto novedoso que posee «FIFA International Soccer 96». Para la realización de las animaciones se ha recurrido a un proceso de captura de vídeo digital, en el que el movimiento de un jugador real se grababa a la escalofriante velocidad de 120 frames por segundo –las películas de cine "se mueven" a tan sólo 30 frames por segundo–. Sin embargo, en la actualidad, no existen plataformas domésticas en las que se pueda utilizar tal cantidad de imágenes, de modo que se reducen a cerca de 30 en las máquinas más rápidas, desechando 3 de cada 4 frames. El proceso de selección es cuidado al máximo, pues en la correcta elección de los frames reside que la animación de los jugadores sea realista o no. Mención aparte merece el sonido. El equipo encargado del tema contó para la ocasión con un material de digitalización que más quisieran para sí algún que otro grupo de música de la actualidad. Digitalizaron todo tipo de sonidos, desde los golpes al balón hasta los cánticos de todos los equipos presentes en el programa coreando los nombres de sus jugadores, pasando por la grabación del nombre de cada jugador en cuatro tonos diferentes, cada uno pensado en fución de la acción que pueda realizar en el partido. A ésto le añadieron frases intermedias que a modo de comentario sirven para narrarnos el desarrollo del partido de viva voz según se van sucediendo las jugadas. Pensar que ésto, junto al "Virtual Stadium" ya por sí solos, sería igual que ver un partido de fútbol por televisión.

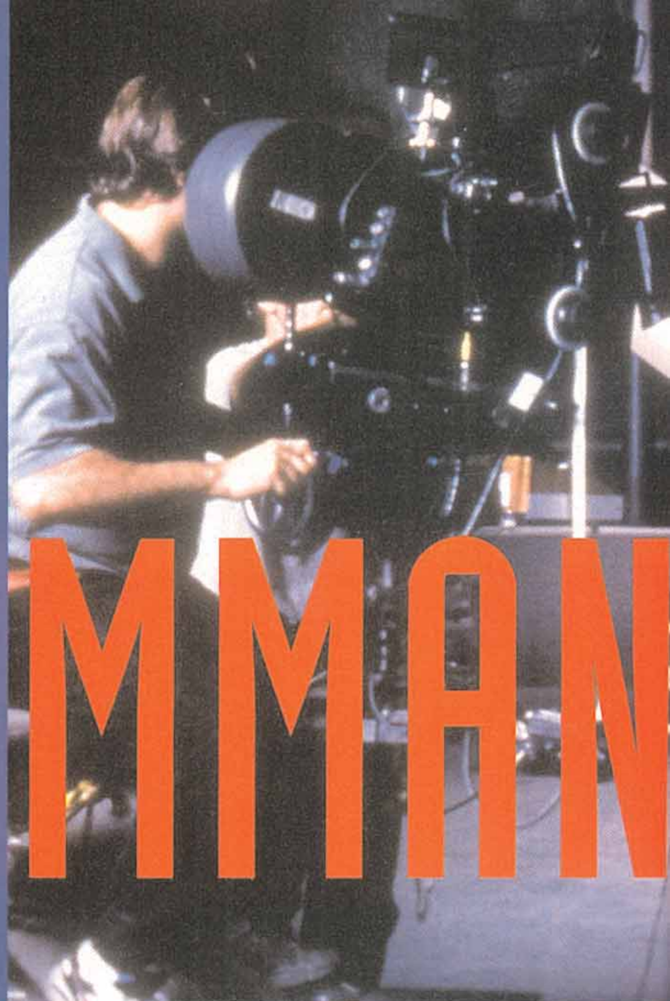
CONJUNTOS PARA TODOS LOS GUSTOS

La última de las sorpresas que nos aguardarán en «FIFA International Soccer 96» será la inclusión de los equipos reales de las primeras ligas de los países más importantes del mundo, entre los que se encontrará, además de España –o acaso lo habíais puesto en duda–, Francia, Alemania o Italia, entre otros. Para completar ésto, también están incluídas las selecciones nacionales de prácticamente la totalidad del mundo. Todos estos equipos con los nombres de los jugadores reales, que de todas formas podremos cambiar para incorporar las novedades que el programa no recoja. Aunque visto lo visto, no creemos que a los chicos de EA Sports se les pase ningún detalle.

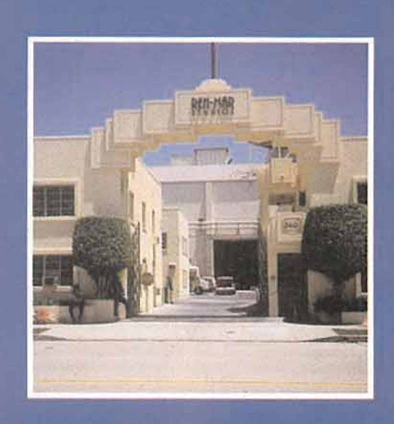
O.S.G.

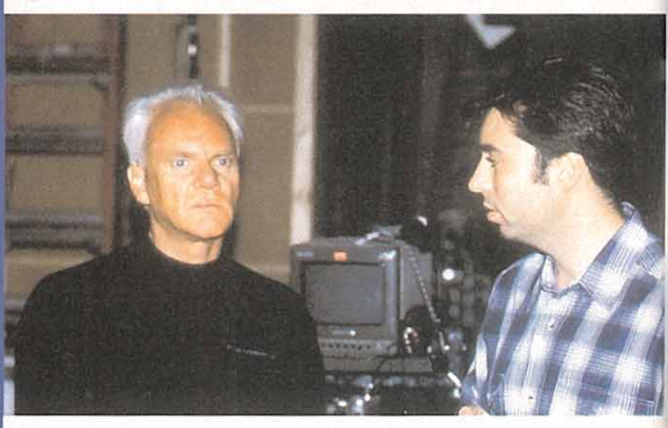

漫
MANGA
VIDEO
画
CAPCOM
A partir del 27 de octubre,
STREET FIGHTER II dejará
de ser sólo un juego.
Reserva ahora
la película del año.
MOVIE
STREET FIGHTER II
la película de animación

Así se está haciendo WING COMMANDER



Mucho más que un videojuego

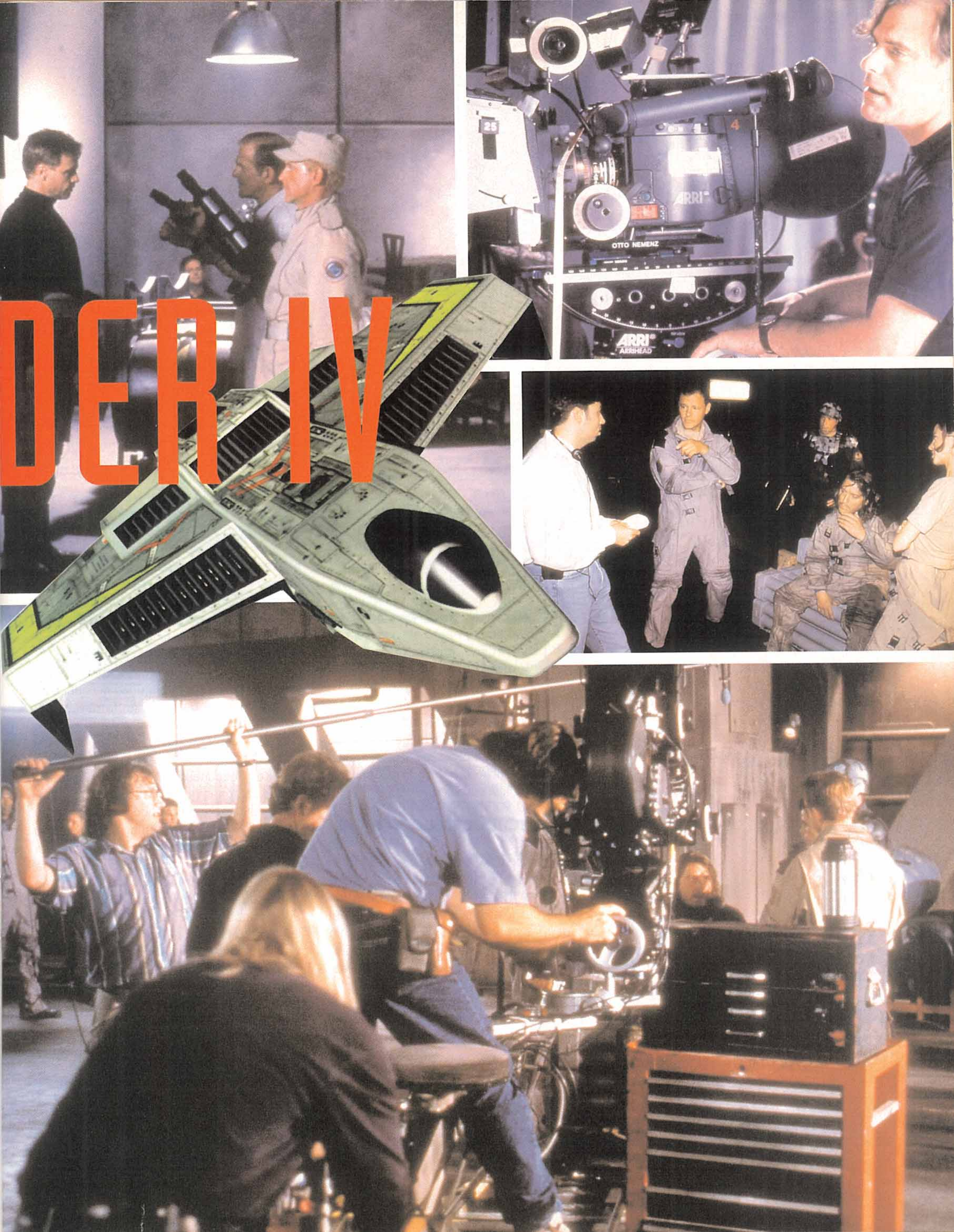




VARIOS MILES DE KILÓMETROS SEPARAN MADRID DE LA COSTA OESTE NORTEMERICANA. ALLÍ, EN HOLLYWOOD, HA TENIDO LUGAR UN ACONTECIMIENTO MUY ESPECIAL PARA EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. CHRIS ROBERTS, VICEPRESIDENTE DE ORIGIN, HA DIRIGIDO EL RODAJE DE UNA NUEVA PARTE DE LA MÁS FAMOSA SAGA ESPACIAL DE TODOS LOS TIEMPOS. SEÑORAS Y SEÑORES, CON USTEDES, «WING COMMANDER IV».






DER IV
OTTO NEMENZ
ARRI
ARRI
ARRIHEAD





Hace ya más de un año que el rodaje de «Wing Commander III» tuvo lugar. Se trató de un experimento. Experimento para ver si era rentable juntar un plantel de estrellas cinematográficas para convertirlas en protagonistas de un juego de ordenador. El resultado fueron cuatro CD-ROMs que nos trasladaron a una lejana galaxia y a una batalla interminable contra una sangrienta raza de felinos extraterrestres. La aventura de Origin dio un resultado mucho mejor que el esperado: cientos de miles de copias de «Wing Commander III» se vendieron por todo lo largo y ancho de América, Europa, Asia y Oceanía, convirtiéndose, junto a «Rebel Assault» de LucasArts, en un programa imprescindible para todos los que estamos metidos en ésto.

DE NUEVO EN HOLLYWOOD

En vista del éxito, Chris Roberts y Origin decidieron continuar la saga con una nueva súper producción. El guión fue encargado a dos expertos guionistas de Hollywood, Frank de Palma y Terry Borst; juntos y bajo la atenta mirada de Mr. Roberts crearon un largo texto, cerca de mil páginas, que se ha convertido –para cuando leáis estas líneas el rodaje ya habrá finalizado– en Wing Commander IV.

Para esta nueva producción más digna de Hollywood que de una empresa dedicada a la realización de juegos de ordenador se ha contado con un extraordinario reparto, básicamente el mismo que trabajó en la versión anterior. Así, Malcolm McDowell –«La Naranja Mecánica», «Los Pasajeros del Tiempo», «El Beso de la Pantera», «Calígula» y muchas otras inolvidables películas– Mark Hamill –«La Guerra de las Galaxias», «El Imperio Contraataca», «El Retorno del Jedi», «La fuerza del Viento»...–, John Rhys-Davies –el inefable Salá de las películas de Indiana Jones–, y Tom Wilson, el malvado "Biff" de la serie «Regreso al futuro», se reunieron durante ocho largas semanas de filmación para recrear de nuevo el universo de «Wing Commander».

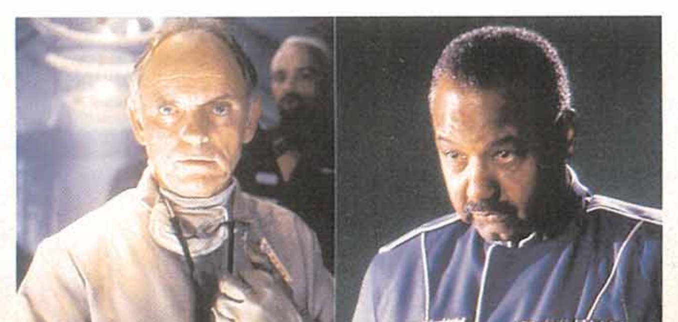
«WC IV» cobró vida en los estudios Ren-mar de Hollywood, y hasta allí nos desplazamos para realizar este reportaje. Durante día y medio compartimos con los actores su duro trabajo. La jornada en Ren-mar comienza a las siete de la mañana y finaliza a las siete de la tarde, de lunes a domingo, con una única pausa de alrededor de dos horas para dar cuenta de una suculenta comida que prepara el "catering" de los estudios.

EL PRECIO DE LA FAMA

A Chris Roberts se le notaba cansado, preocupado quizá por la enorme responsabilidad de llevar a cabo un proyecto de varios millones de dólares. El resto del personal estaba más descansado. No en vano, sólo son responsables de su propio trabajo. Tanto Malcolm McDowell como John Rhyes-Davies habían terminado su parte y por lo tanto no estuvieron presentes en nuestra cita. El trabajo en un "set" de cine es verdaderamente agotador, las escenas, de apenas un par de minutos de duración, se repiten una y otra vez hasta que el director las da por buenas. Mientras se rueda, desde el grito de "rodando" –"rolling" dicen ellos– hasta la voz de "corten" –"cut" en inglés– hay que estar en completo silencio. No se puede ni tan siquiera caminar para que no se recoja ningún ruido de fondo ajeno a la película. Imaginaros lo que pueden ser casi 12 horas en silencio hasta que te llegue el turno de actuar en escena. Así, los extras y los segundos actores pasaban el tiempo dormitando, leyendo bajo la luz de una trémula linterna o "picoteando" en la enorme bandeja de fruta y chocolate que el "catering" renovaba cada poco tiempo.

La película se rodaba en dos enormes naves. En la primera había una reproducción tamaño natural de parte de la nave en la que transcurrirá la aventura y un pequeño "set" que, al menos en los días en que asistimos al rodaje, fue el bar en el que los tripulantes descansan entre batalla y batalla. Piezas de zonas que al haber sido desmontadas resultaban irreconocibles salpicaban el estudio aquí y allá, dándole un aspecto de desván olvidado excepto por la luz y el remolino de gente que se agrupaban en la zona de rodaje. En la segunda nave, más pequeña que la primera, se filmaron todas las escenas estáticas, desde las supuestas imágenes de televisión hasta los momentos en los que los tripulantes están enfrascados en una pelea espacial. Allí descubrimos la cabina de uno de los cazas de combate en el que nuestros héroes realizarán sus hazañas.






UNOS GATOS DE DOS METROS DE ALTURA

Poco Kilrathi pudimos ver en el rodaje –en otra parte de este artículo podéis descubrir el motivo–, pero sí asistimos a la fugaz aparición de Hobbes, el amigo de Christopher Blair, o lo que es lo mismo, Mark Hamill, un enorme gato articulado que casi chocaba contra el techo del supuesto "café espacial". Para aumentar la estatura de los Kilrathi, los actores utilizan una especie de piernas artificiales que les proporcionan una perspectiva superior a los dos metros de altura, para que un Kilrathi hable la cosa se complica. Las cabezas de los sanguinarios gatos son de látex y están montadas sobre un esqueleto metálico; un especialista mueve dos palancas y los músculos metálicos responden a sus órdenes. El resultado es asombroso. La verdad es que un día y medio da poco de sí. Entre entrevistas y sesiones fotográficas pasaron nuestras treinta y seis horas. Nos quedamos con ganas de hablar mucho más con los protagonistas, y sobre todo de ver el juego. Hasta el momento no hemos visto ni una sola imagen de lo que será a finales de este año «Wing Commander IV». Tampoco se han dado muchos detalles de lo que será el programa, y tampoco conocemos a fondo el argumento, todo está siendo realizado en un estricto secreto. Un secreto que estamos seguros dará como resultado uno de los mejores juegos de ordenador de los últimos años. La culminación de una saga espacial que...¿tendrá continuación? Parece ser que sí, pero os dejamos que leáis el resto del reportaje para descubrir muchas más cosas interesantes. Que la fuerza os acompañe, ¿o eso era de otra película?

J.G.V.






Mark Hamill

«Rodar un videojuego es más divertido que hacerlo para una película»

Mark Hamill nos concedió unos minutos para responder a nuestras preguntas. Vestido con el mono azul de piloto, se sentó frente a los "tigres" de la prensa dispuesto a caer acribillado a cuestiones.

MICROMANÍA: ¿Qué tal resulta la experiencia de trabajar en el mundo de los videojuegos?

MARK HAMILL: *Como ya sabréis ésta no es mi primera experiencia con los juegos de ordenador. Por el momento, le he puesto voces a otros dos programas, «Gabriel Knight, sins of the fathers» y «Full Throttle» y he actuado en «Wing Commander III, heart of the tiger». Lo que mejor puede definirlo es que es una experiencia apasionante. Tengo la suerte de que me guste mi trabajo y rodar un videojuego; es más divertido que hacerlo para una película.*



MM.: ¿Juegas con "tus programas"?

MH.: *Hasta el momento del rodaje de «Wing Commander III» mi experiencia con los ordenadores y consolas era nula, tan nula que cuando comencé a usar una consola era incapaz de durar vivo más de 10 segundos en ningún juego. Tras el éxito de «Wing Commander III» decidí que lo menos que podía hacer era ver que tal "daba" en la pequeña pantalla y me dispuse a librar una tremenda batalla con los Kilrathi. Batalla que he perdido innumerables veces pero en la que voy mejorando. Lo prometo.*

MM.: ¿Cuáles son los próximos proyectos que tienes?

MH.: *Seguro que os referís a si tengo más proyectos informáticos en la cartera. Pues no, de momento; la verdad es que tras el rodaje de «Wing Commander IV» tengo intención de tomarme un año sabático y preparar unas cuantas cosillas que tengo en mente para el cine en 1996.*

MM.: ¿Resulta muy complicado un rodaje como «Wing Commander IV»?

MH.: *Definitivamente, sí. La principal diferencia entre una película es que ésta no es interactiva. A pesar de que el rodaje no sigue el orden cronológico que se puede ver en el resultado final, cada personaje tiene muy bien definido su papel y actúa en consecuencia. En «Wing Commander IV» no ocurre así. Me explico: si haces el papel de un policía incorruptible en el cine y alguien te ofrece un soborno, éste no lo acepta; si algo similar ocurriese en una película interactiva la opción de aceptarlo o no la tendría el jugador y el actor tendría que filmar las dos secuencias. Éso hace muy difícil meterse en un papel como el de Christopher Blair.*

MM.: ¿Volverías a trabajar con el equipo de «Wing Commander IV»?

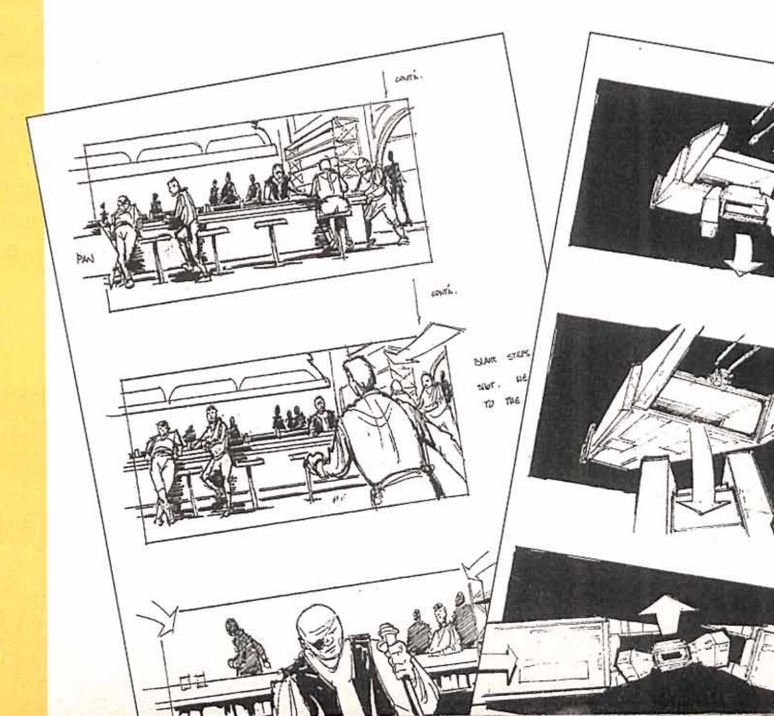
MH.: *Chris es un director muy profesional. Parece haber nacido para ésto y el resto del equipo son una gente estupenda. Me gustaría seguir colaborando con ellos, si están contentos conmigo. Pero éso se lo tendréis que preguntar al resto de mis compañeros de rodaje.*

...Y Mark Hamill es rescatado por el ayudante de dirección para seguir con su trabajo.

EL ARGUMENTO DE



En esta ocasión los Kilrathi van a aparecer muy poco en la aventura. Sólo uno de ellos tendrá cierto protagonismo en la misma. Si habéis jugado a «Wing Commander III» y llegado al final de la aventura con total seguridad habréis conseguido arrivar a Kilrath y destruir el mundo natal de los felinos que amenazaban la Federación. «Wing Commander IV» da comienzo en una nueva era de paz y prosperidad en la que la amenaza espacial parece haber sido eliminada. Y decimos parece porque lo que ocurre es que las colonias exteriores se rebelan contra la Federación, en esta ocasión es el hombre contra el hombre. Durante el transcurso del juego no sólo podremos escoger un personaje para vivir la aventura, sino que también elegiremos el lado con y contra el que lucharemos. ¿Permanecerá el coronel Christopher Blair al lado de la Federación o tomará parte en la rebelión? A finales de año –fecha prevista para el lanzamiento del programa– lo sabremos. Hasta entonces, no estaría de más que desempolvases «Wing Commander III» y comenzaras tu entrenamiento como piloto, forastero.



Tom Wilson

«Maniac es el mejor personaje de todo Wing Commander»

Tom Wilson tiene cara de niño. Sólo cara, porque su metro noventa y su envergadura le hacen parecer temible. Pero su aspecto queda dulcificado por una sonrisa de oreja a oreja que se mantiene durante toda la entrevista que transcurre entre las bromas constantes de este simpático actor.

MICROMANÍA: Es la segunda vez que te conviertes en Maniac, ¿nos puedes contar algo sobre tu personaje?

TOM WILSON: *Maniac es, como su propio nombre indica, un completo psicópata, es peligroso para sí mismo y para los demás. Nadie vuela seguro a su lado. Por otra parte, me parece el mejor personaje de todo «Wing Commander». Recomiendo a todo el mundo que le elija para la aventura, será divertido.*

MM.: ¿Es éesta tu primera experiencia con ordenadores?

TW.: *Es mi primerísima experiencia con ordenadores. Mi esposa trabaja con ellos y ha intentado "convertirme" a su religión unas cuantas veces. Una de ellas incluso trajo un Macintosh a casa e intento que yo lo encendiera, esto dio lugar a una de nuestras más graves crisis conyugales. Casi lo destrozo. Soy incapaz de manejar ni tan siquiera el "ratón". Bromas aparte, es cierto que no he tenido ninguna experiencia con ordenadores, pero para rodar «Wing Commander IV» intenté al menos jugar un par de partidas con la tercera parte, y de hecho en la oficina que hay en el estudio hecho alguna que otra partida. Siempre con Maniac, ¡eh!*

MM.: ¿Piensas que este tipo de producciones son el futuro del cine?

TW.: *Estoy convencido. A la larga, los dos campos se unirán y quiero estar allí como uno de los pioneros. No tengo miedo a eso que la gente habla tanto de los actores creados por ordenador; pienso que una máquina nunca podrá sustituir a un actor de carne y hueso, sobre todo si es uno tan bueno como yo. La interactividad en una producción cinematográfica es algo que llegará, y creo que muy pronto.*

MM.: Y la gran pregunta inevitable, ¿volverías a repetir esta experiencia?

TW.: *Nunca con un plantel tan malo de actores y un director tan nefasto como Chris. Me niego a rodar de nuevo con ellos hasta que no conviertan a Maniac en el personaje principal. Por favor, no publiquéis esto hasta que me paguen la totalidad de mis honorarios.*

Tom Wilson nos deja con su eterna sonrisa. Esperamos que haya cobrado ya, y con esta esperanza hemos tenido la osadía de publicar su última respuesta.

La verdad es que resultó muy difícil seguir una conversación en serio con Mr. Wilson.

Chris Roberts

La película se rodó en dos zonas diferentes del estudio de enormes dimensiones. En la primera había una reproducción a tamaño natural de parte de la nave en la que transcurrirá la aventura y en la segunda se rodaban las escenas estáticas.

«Habrá Wing Commander V»

Y le llega el turno al director de la película. Chris Roberts tiene cara de estar un poco cansado. El rodaje terminaba dos días más tarde que cuando le hicimos la entrevista y se le veía con ganas de acabar. Claro que luego todavía le faltaba el montaje y... el juego.

MICROMANÍA.: ¿Muy cansado?
CHRIS ROBERTS.: *Han sido ocho semanas de trabajo agotador. Y ya comienzo a notarlo. Gracias al magnífico equipo con el que estamos trabajando la producción ha cumplido sus plazos y todo ha ido como una seda, pero no ha dejado de ser un proyecto de una enorme envergadura y responsabilidad.*

MM.: ¿Cuáles son las diferencias técnicas que habrá entre «Wing Commander IV» y «Wing Commander III»?
CR.: *A nivel cinematográfico, muchas y muy importantes. Ésta es la primera vez que se filma en 35 milímetros; el programa anterior se filmó en vídeo y las imágenes nos proporcionarán mucha más calidad que en «Wing Commander III». También se ha rodado bastante más que en la tercera parte. En lo referente al juego en sí, no creo que haya demasiadas diferencias con el programa anterior. Pero, por supuesto, mejoraremos las rutinas de gráficos y de sonido para hacer la experiencia todavía más espectacular.*

MM.: ¿Estás pensando ya en «Wing Commander V»?
CR.: *Pues sí. «Wing Commander V», sin embargo, y todo lo que voy a decir ahora es meramente un proyecto, será una auténtica película que se exhibirá en las salas cinematográficas. Sobre ella está pensado realizar el juego de la misma. Por lo que, como podéis imaginaros, el concepto será muy diferente a «Wing Commander III» y «Wing Commander IV».*

MM.: ¡Vaya un notición! ¿Puedes darnos más detalles?
CR.: *Puedo, pero no olvidéis que se trata sólo de un proyecto. «Wing Commander V», que con toda probabilidad no llevará este nombre en el cine, se realizará a medias con una importante productora cinematográfica. Una película de estas características no puede ser sólo encarada por Origin y espero que los protagonistas sean los mismos que en los dos juegos y... espero dirigirla yo, aunque eso dependerá del acuerdo al que lleguemos con la productora. En cualquier caso, será probablemente un proyecto para el 97.*

MM.: ¿Tus próximos proyectos?
CR.: *¡No tengo próximos proyectos! ¡Y no los tendré hasta el año que viene! El motivo es que «Wing Commander IV» va a ocupar todo mi tiempo hasta que el programa esté en la calle, y eso ocurrirá a finales de este año. A partir de entonces, quiero descansar una temporada y comenzaré a poner en marcha algunas ideas que me bullen en la cabeza.*

MM.: Parece que «Wing Commander III» ha resultado muy rentable. ¿Crees que también lo será «Wing Commander IV»?
CR.: *Los gastos de una producción de este tipo son muy elevados, sólo los actores se llevan casi la mitad del presupuesto inicial. «Wing Commander III» funcionó muy bien y no hay ninguna razón para que no lo haga igualmente «Wing Commander IV». La historia es apasionante, los actores son buenos, el programa es sensacional...¿Qué más se necesita para lograr un buen juego?*

Y Chris Roberts está en lo cierto, porque estamos seguros que «Wing Commander IV» superará a su predecesor.





SIN CUOTA DE ACCESO

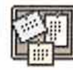
HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios.
Las opciones que encontrarás en el menú principal son:


Noticias, para estar al día de la actualidad informática.


Forums, un punto de encuentro donde hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre los temas que te interesan.

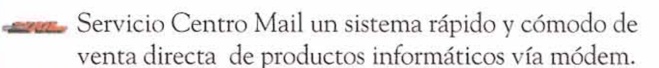

Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.


Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.


Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas?


Juegos y Concursos Interactivos, además de pasar un buen rato compitiendo con otros usuarios, podrás ganar un montón de premios.


Mensajería-Buzones, mantén con tus amigos una correspondencia privada telemática y realiza tus consultas técnicas a través de nuestros buzones.


Servicio Centro Mail un sistema rápido y cómodo de venta directa de productos informáticos vía módem.


Transferencia de ficheros, te permitirá obtener programas completos, juegos, utilidades, cargadores, ficheros de música, actualizaciones «PCFútbol», shareware, y tenerlos almacenados en tu ordenador.


Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.


Trucos, la base de datos más completa y actualizada, con más de 5,000 trucos para los mejores juegos del mercado.


Diccionario de Juegos, busca el juego que te interesa y obtén toda la información sobre él, desde requerimientos mínimos de instalación, hasta un comentario.


A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio. Todo lo que tienes que hacer es llamar con el módem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#. El coste de la llamada es de 21 pesetas por minuto, independientemente del lugar de España desde donde accedas.



CÓMO CONECTARTE

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un PC o compatible, un módem que cumpla la norma V22 Bis a 2.400 baudios o V23 y el software de emulación apropiado (por ejemplo, Hobbylink). También puedes conectarte utilizando un terminal Ibertex.







¿QUÉ ES HOBBYLINK?

Hobbylink es un sistema operativo para conectar con Hobbytex, que regalamos todos los meses en el disco de portada de PCMANíA. Si te conectas a HOBBYTEX a través de este programa, podrás aprovechar al máximo las prestaciones de tu PC, navegando con el ratón en un entorno gráfico avanzado.

Con HOBBYTEX llegarás lejos.

Si eres un vicioso de los RPG, estás de enhorabuena. Estas líneas abren una nueva sección que va a estar dedicada íntegramente a esta clase de juegos y, por supuesto, a sus aficionados. Hola, mi nombre es Ferhergón...

MANIACOS DEL CALABOZO

Hace cinco años, en un octubre como éste que ahora comienza, muchos micromaniáticos habituales encontraron el párrafo precedente en la parte superior de una hoja; por encima, un título, "Maniacos del Calabozo", y debajo, dos columnas de texto. Los más osados se introdujeron en su interior y descubrieron nuevos mundos a los que no les habían llevado ni naves espaciales, ni luchadores ni fórmula 1.
Efectivamente, hoy cumplimos años, nuestro quinto aniversario: ya llevamos un lustro reuniéndonos en este lóbrego aposento.
A lo largo de tal periodo, enorme si estamos hablando de temas informáticos como bien sabéis, han pasado muchas historias por nuestro cónclave, hemos cambiado de formato y han surgido muchas otras revistas para hacer compañía a la nuestra, la decana.
Yo, Ferhergón, me confieso un poco sentimental y espero que en tan fausta ocasión me permitáis un monólogo, una especie de resumen histórico de lo que ha pasado por los primeros cinco años de esta sección. Perdonadme si se me salta alguna lagrimilla...

LOS DUROS COMIENZOS

Volviendo a esa primera reunión, algo solitaria para un servidor, recordaréis que tuvo sus antecedentes en sendos informes que la revista dedicó a los RPG –ya empezaré a usar nuestro término cuando proceda– a modo de introducción a un género de software lúdico hasta entonces apenas conocido en nuestro país.
Ya entonces se sentaron las bases por las que discurrirían nuestras mensuales reuniones: información sobre las novedades, profundización en temas relacionados con el género, resolución de enigmas en las aventuras de cada momento y, lo más importante, colaboración de todos los maniacos. Por desgracia, en aquel entonces apenas contábamos con oferta; de hecho, la reunión terminaba con la frase "Con «Heroes of the Lance» serán dos los RPG publicados en España". Como para que ahora os quejéis.
En noviembre comenzaron las primeras aportaciones de otros maniacos, bajo el título homónimo. Carlos Carrero, de Aranjuez, abría esta apartado con «Bard's Tale II»: ¿qué tal, Carlos?, ¿llegaste a terminarlo?

Pero pronto iba a entrar un poco de aire en nuestra cueva: se empezó a oír hablar de la inminente aparición de «Elvira» en nuestro país. Por cierto, por esos lares se estaba ya con «Eye of the Beholder» y «Dungeon Master» ya era historia.
Otra cosa divertida que ocurrió en esos primeros números fue una pequeña polémica suscitada por los usuarios de MSX al respecto de sus ordenadores y los RPGs. Estos maniacos se empeñaban en convencernos a los demás de las excelencias de sus equipos, pero nunca hablaban de RPGs. Por lo demás, las principales discusiones trataban sobre qué juegos eran RPG y cuáles no, tema que aún hoy sigue en el candelero.

EL CRECIMIENTO

En junio, en la octava reunión, ya publicábamos el primer especial sobre un JDR, en este caso, «Elvira», que sería seguido por otro referente a «Bloodwych» y muchos más. También en ese número de julio acuñábamos el término que acabo de usar para referirme al género en lugar del anglicismo RPG.
Poco a poco, el flujo de JDRs que traspasaban nuestras fronteras fue aumentando, y pudimos así viajar al espacio con «Megatraveller» o proseguir las aventuras de las crónicas de Dragonlance en «Dragons of Flame». No obstante, seguíamos teniendo que mirar al extranjero con una ávida mirada de envidia.
En febrero del 92 dábamos el punto y final a «Elvira», juego que hasta entonces había proporcionado un enorme caudal de atascos y dolores de cabeza al gremio de los maniacos; todavía durarían los problemas, no obstante. Lo importante de este juego es que supuso el trampolín para la consolidación del género en nuestro país. A partir de él, se nos iría trayendo, más o menos, lo publicado en el exterior y, además, algo de lo pasado.
Poco después, dedicamos un número a hablar de la serie «Ultima»... unos años después, pasaríamos de la teoría a la práctica. Pero no adelantemos acontecimientos.
Otro JDR que llenó la reunión de preguntas fue «Dark Heart of Uukrul», JDR que ofrecía enigmas realmente difíciles, y que combinados

con el idioma, inglés, lo llegaban a poner imposible. Las respuestas al enigma del crucigrama me resultaron, lo confieso tras estos años, casi imposibles de resolver.

EL CÉNIT

Todo ésto era mera preparación para el que iba a ser el número 1 de los JDRs en nuestro país. En julio del 92 llega a nuestras pantallas «Shadowlands», incorporando conceptos innovadores al desarrollo de los JDRs, como no había aportado ningún juego desde «Dungeon Master», no publicado en España, pero cuya segunda parte estamos a punto de poder disfrutar.

Mucho hablaríamos en los meses sucesivos de «Shadowlands». Y no se trata ahora de recordar sus excelencias, pues estamos repasando nuestra historia, no la de los juegos.

En diciembre inaugurábamos la Calabozolista, con la clasificación mensual de los cinco mejores JDRs, según los votos que emitiríamos los miembros de la reunión. Por supuesto, «Shadowlands» iba a copar ese primer puesto durante mucho tiempo, pero lo bueno es que iba a haber competencia: «Eye of the Beholder», «Ultima Underworld», «Two Towers», «Ishar» y otras iban comenzando a aparecer en los comentarios de los maniacos del calabozo.



Entre tanta aventura, algunos se perdían y empezaban a confundir la terminología: ¿era lo mismo un JDR que un RPG? Otros perdían la paciencia ante tanta disquisición filosófica. Pero todos teníamos trabajillo en las múltiples aventuras que se nos ofrecían, y quien más y quien menos estaba ansioso ante la aparición de «Eye of the Beholder II», de «Waxworks» o de «Summoning».

Cuando comenzó a decaer «Shadowlands», apareció «Ultima VII», hablo de julio de 1993, ya con casi tres añitos. Un clásico que hacía justicia a nuestra insaciable sed de historias: un JDR como Dios manda. Poco después, publicábamos una especie de recopilatorio con los JDRs hechos hasta el momento y descritos entorno a una serie de parámetros. Estoy seguro que dicho informe puede ser muy útil a quien ahora quiera repescar alguno de aquellos juegos.

MADURACIÓN Y ¿DECLIVE?

«Ultima VII» sería seguido por dos partes, hasta el momento. Y poco después, en diciembre, anunciábamos la aparición de otra saga también de rancio abolengo: ni más ni menos que «Might and Magic». Por aquel entonces dedicamos también una reunión a hablar de hechizos en los JDR, del significado de los atributos de los personajes de un JDR y ciertas reflexiones sobre la evolución en los JDRs. Al parecer, se estaba abandonando el esquema clásico de un grupo de aventureros sustituido por el más cómodo del aventurero único.

Uno tras otro irían apareciendo los tres capítulos de «Might and Magic», que se unirían a «Lands of Lore» y a los tres ya citados de «Ultima» en una inesperada cruzada, inesperada e indeseada.

Pues, aproximadamente desde septiembre del 94, nuestro cuarto aniversario, nos ibamos a quedar sin ver nada nuevo durante un buen puñado de tiempo. Por cierto, algunos meses antes habíamos hecho una especie de repesca con soluciones y pistas de JDRs antiguos.

Así, tras noviembre, entramos en un compás de espera marcado por muchas noticias que no se concretaban, ni hasta ahora lo han hecho. «Death Gate», «Menzoberranzan» o «Stone Keep» son ejemplos de JDRs que una y otra vez han estado a punto de ver la luz en nuestro país. Por suerte, teníamos algunos ases en la manga, como fue el caso de «Lands of Lore», algo desapercibido en su momento, pero sin duda el más jugado en estos momentos. Y que además tiene en perspectiva una segunda parte.

Ya en febrero, aprovechamos el descanso para cambiar el local, a uno más discreto, pero más acogedor... y hasta aquí hemos llegado, juntos y espero que entretenidos. En este momento, tenemos buenas aventuras a la vista que con la irrupción del CD-ROM prometen un sinfín de diversión.

Venga, cantemos cumpleaños feliz, y con suerte, dentro de otros cinco años, volveremos a recordar nuestra andadura juntos.

Vayamos poco a poco: el próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

Excepcionalmente, y para celebrar la ocasión de nuestro quinto cumpleaños, hoy publicaremos la lista global de votos hasta la fecha. Si queréis saber cuáles son los diez JDRs que más votos han recibido desde que comenzaramos nuestra Calabozolista, aquí los tenéis:

LISTA DE CLASIFICACIÓN GLOBAL:

1.- Shadowlands
2.- Ultima VII: The Black Gate
3.- Eye of the Beholder II: The Temple of Darkmoon
4.- Ultima VIII: Pagan
5.- Dark Heart of Uukrul
6.- Lands of Lore
7.- Might and Magic III: Isles of Terra
8.- Lord of the Rings
9.- Eye of the Beholder I
10.- Ishar

¿Qué, habéis acertado muchos? Por supuesto, faltan algunos ilustres en cuyo apogeo todavía no ejercíamos nuestro peculiar derecho al voto, y que estarían incluidos aquí «Elvira» o «Bloodwych», si hubieran tenido coincidencia temporal con nuestra votación.

Respecto a los votos recibidos durante agosto, se acumularán a los de septiembre, cuya clasificación se publicará en el próximo número.

NOTA IMPORTANTE Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre SECCIÓN MANIACOS DEL CALABOZO

TERMINAL VELOCITY

Continúa la fiebre tridimensional. Su último, y máximo exponente hasta la fecha, es este «Terminal Velocity» de "Terminal Reality Inc.". Todo un derroche de acción a los mandos de una sofisticada nave de combate cuya misión es la de investigar un extraño ataque sobre la Tierra. Aunque lo de "investigar", como siempre, al final se traduce en eliminar todo lo que se mueva frente a nuestra nave. Miles de metros cuadrados de mapeado, cientos de enemigos, numerosas armas destructivas, y velocidad al límite es lo que, en definitiva, nos ofrece esta nueva odisea en tres dimensiones.



Un arcade vertiginoso

Como es lógico, todo sigue una evolución. Y nosotros hemos asistido, o estamos asistiendo, al proceso de constante renovación de los juegos con perspectiva tridimensional en primera persona. Primero fue la simple vista frontal, luego los saltos, las piruetas, y por fin, el control total del espacio con programas como «Descent». Pues bien, «Terminal







Velocity» va un poco más allá, presentando toda una serie de mejoras que salpican aspectos del juego como los gráficos, el sonido, la facilidad de manejo, el movimiento, y en fin, toda la acción.

ARGUMENTO

La verdad es que hablar de argumento en juegos como este, es casi una broma. Porque todos sabemos que lo que realmente importa es destruir todo aquello que se nos pone por delante. Pero bueno, no deja de ser parte del programa. En este caso, la acción transcurre en el año 2.704. La Tierra es el planeta representante del Sistema Solar, además de encabezar un concilio denominado "Federación Espacial de Razas Aliadas". Se firmó entonces un tratado de todos los miembros que aseguraba la paz entre las diferentes razas, implantándose en todos los planetas habitados un sistema de Ordenadores de Defensa Perimetrales, también



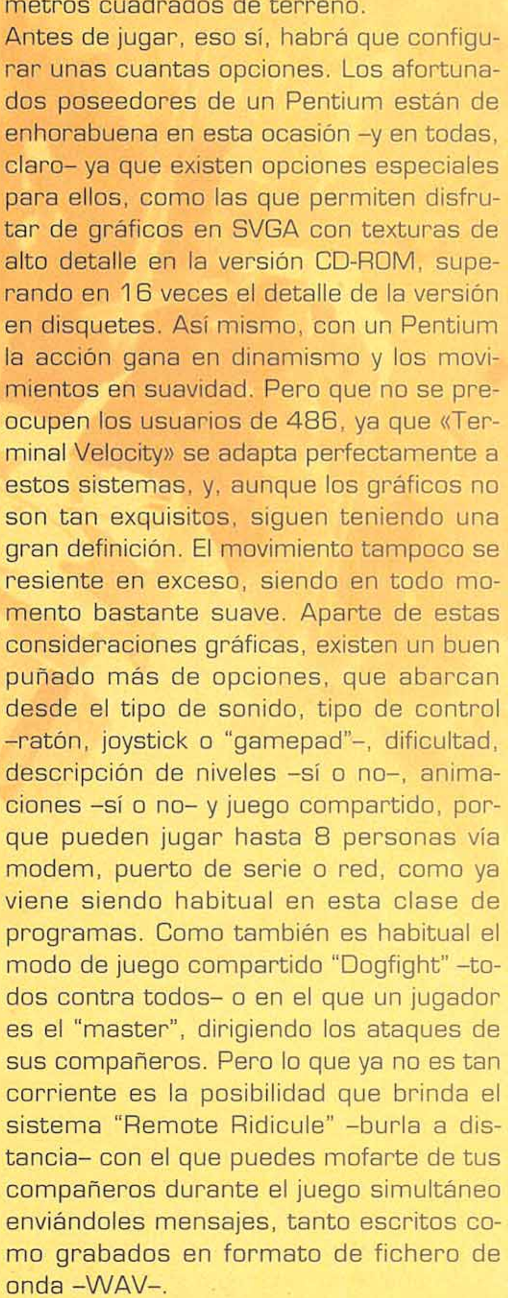




conocidos como PCD, conectados a través de Tachyonet. Pero después de 70 años de paz, el 2 de Septiembre de 2.704, flotas de todos los otros sistemas miembros atacaron en masa la Tierra destrozando instalaciones vitales y exterminando a millones de personas. En ese momento entramos nosotros en juego. Somos un piloto del Escuadrón Ares a bordo de un caza experimental, el TV-202, una máquina que muy pocos pueden manejar. Una vez que nuestra flota llega al primer sistema, nos damos cuenta de que "algo" está controlando los PCD. Por eso deberemos descubrir qué o quién está detrás de todo esto y acabar con ello de una vez por todas.

NIVELES Y OPCIONES





Nuestro objetivo será entonces sobrevolar por todos y cada uno de los planetas que forman el sistema, destruyendo a todos los enemigos que salgan a nuestro paso. En total, el juego cuenta con nueve planetas, divididos en tres niveles cada uno, incluyendo un asteroide y una nave enemiga para explorar, constituyendo así como 500.000 metros cuadrados de terreno.

Antes de jugar, eso sí, habrá que configurar unas cuantas opciones. Los afortunados poseedores de un Pentium están de enhorabuena en esta ocasión –y en todas, claro– ya que existen opciones especiales para ellos, como las que permiten disfrutar de gráficos en SVGA con texturas de alto detalle en la versión CD-ROM, superando en 16 veces el detalle de la versión en disquetes. Así mismo, con un Pentium la acción gana en dinamismo y los movimientos en suavidad. Pero que no se preocupen los usuarios de 486, ya que «Terminal Velocity» se adapta perfectamente a estos sistemas, y, aunque los gráficos no son tan exquisitos, siguen teniendo una gran definición. El movimiento tampoco se resiente en exceso, siendo en todo momento bastante suave. Aparte de estas consideraciones gráficas, existen un buen puñado más de opciones, que abarcan desde el tipo de sonido, tipo de control –ratón, joystick o "gamepad"–, dificultad, descripción de niveles –sí o no–, animaciones –sí o no– y juego compartido, porque pueden jugar hasta 8 personas vía modem, puerto de serie o red, como ya viene siendo habitual en esta clase de programas. Como también es habitual el modo de juego compartido "Dogfight" –todos contra todos– o en el que un jugador es el "master", dirigiendo los ataques de sus compañeros. Pero lo que ya no es tan corriente es la posibilidad que brinda el sistema "Remote Ridicule" –burla a distancia– con el que puedes mofarte de tus compañeros durante el juego simultáneo enviándoles mensajes, tanto escritos como grabados en formato de fichero de onda –WAV–.

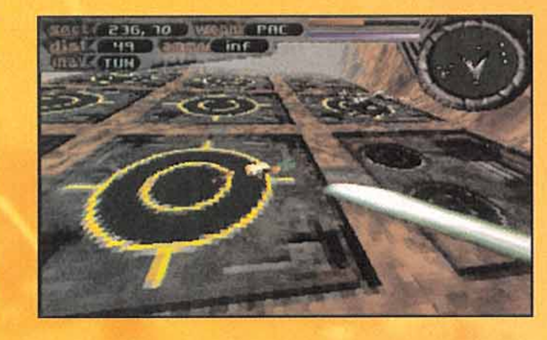




















ABRAN FUEGO

La mecánica del juego, una vez configurado a nuestro gusto, es la siguiente: en principio, y después de la clásica secuencia renderizada de introducción, aparece en pantalla una descripción de la misión a realizar en la que el Servicio de Inteligencia de la Tierra nos ofrece toda la información que obra en su poder sobre los objetivos y enemigos a derrotar. Aparte de las imágenes, un texto nos aportará una descripción detallada de la historia del planeta que vayamos a sobrevolar, de cada caza enemigo conocido, así como de las instalaciones de tierra con las que cuenta el adversario.

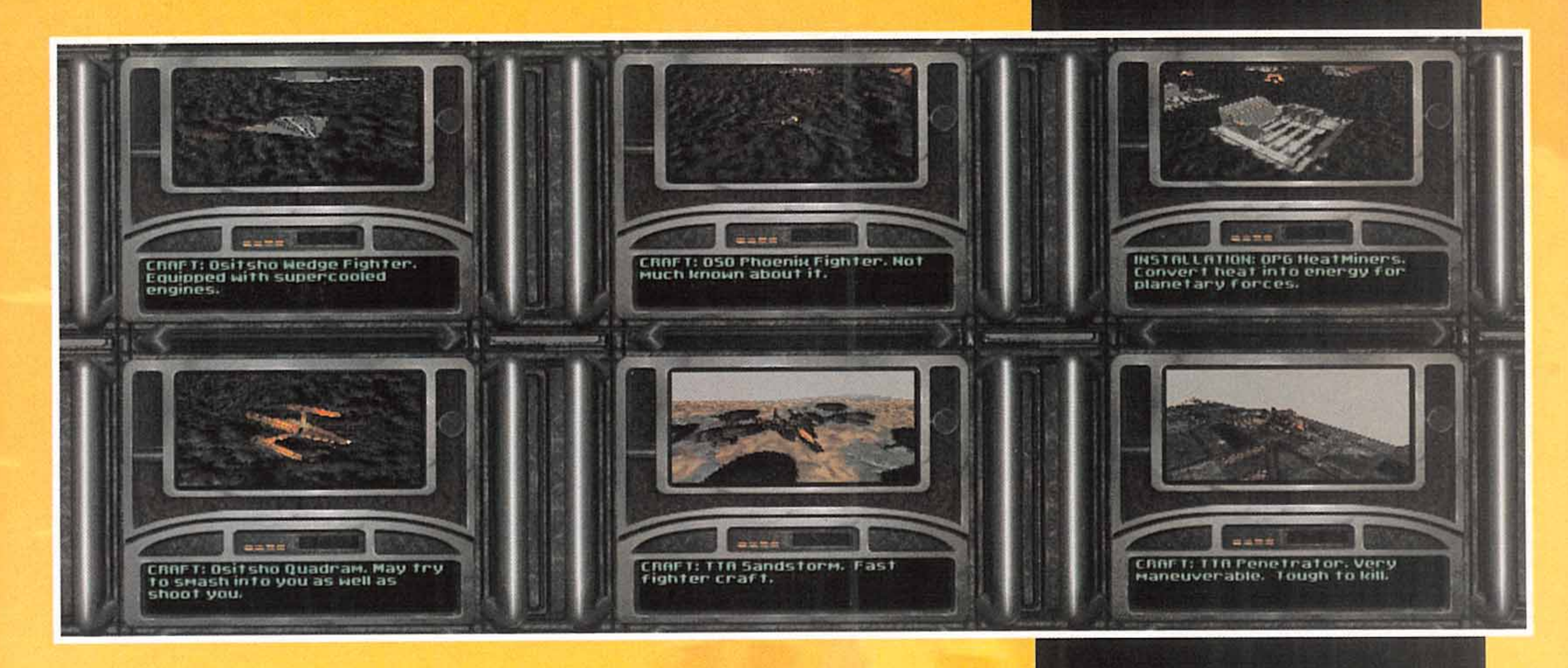
Con todos estos datos en nuestro poder, nos enfrentamos a la primera misión que comienza, como todas, con una estupenda animación renderizada en la que podemos seguir a nuestra nave en la aproximación al primer objetivo. Una vez allí, comienza la acción.

La pantalla principal del programa es la vista en primera persona desde la carlinga de nuestro caza. El sencillo salpicadero que tenemos ante nosotros se compone de unos pocos indicadores en los que podemos ver reflejados datos como las coordenadas de nuestra situación sobre el planeta, la distancia al objetivo, el tipo de arma y la cantidad de munición disponible, el estado del escudo, nivel de aceleración y, por último, el radar. Este radar es muy importante, ya que nos indica en todo momento la dirección a seguir hasta el próximo objetivo, además de proporcionarnos la situación de las fuerzas enemigas por medio de pequeños iconos –en verde los objetivos terrestres, en naranja los aéreos...–, así como su situación respecto a nosotros –en forma de guión cuando se encuentren por debajo y en forma de cruz cuando los tengamos encima–. Podemos configurar el radar para que sea operativo tanto a corta distancia como a larga.

El control de la nave –aunque muy parecido al de un simulador aéreo– es, así mismo, muy sencillo. Tan sólo deberemos preocuparnos de acelerar, decelerar, cambiar de dirección, seleccionar el tipo de arma y, cómo no, abrir fuego. A propósito de las armas, éstas las iremos adquiriendo a lo largo del juego, ya que se encuentran diseminadas por todo el mapeado en forma de pequeños objetos, sobre los cuales deberemos volar. Las armas disponibles son Láseres, Misiles, Misiles guiados, Plasma, "Ion Burst" o esferas de energía, Super misiles y Bombas destructoras. Cada tipo de armamento incrementará su efectividad a medida que recojamos más objetos del mismo tipo.

MÁS SORPRESAS

Aparte de recolectar armamento, también tendremos la oportunidad de hacernos con otros objetos, que nos proporcionarán jugosas ventajas. Entre ellos se encuentran los que aumentan al máximo nuestro nivel de escudo, los que nos hacen indestructibles durante 30 segundos o aquellos que nos proporcionarán la vertiginosa "velocidad terminal" mediante la cual nos deslizaremos sobre los planetas como una exhalación en busca del siguiente objetivo. Casi todas estas ayudas están, sin embargo, ocultas en bunkers enemigos que deberemos destruir antes.



Pero no todo va a ser volar sobre la superficie de los planetas, ya que de vez en cuando, y sólo si somos muy observadores y nos fijamos en el radar, nos encontraremos con pequeñas aberturas en el terreno que podremos atravesar para adentrarnos en estrechos túneles subterráneos que nos llevarán a bases enemigas secretas o niveles de bonus repletos de los ansiados items. En estos túneles hay que extremar los cuidados a la hora de manejar nuestra nave, ya que es muy fácil chocar contra las paredes, con el consiguiente deterioro de nuestro escudo protector.

Al final de cada nivel obtendremos una serie de estadísticas que nos mostrarán el número de enemigos aniquilados, así como el tanto por ciento de túneles atravesados. Aunque lo realmente bueno viene antes de acabar cada fase, es decir, antes de abandonar cada planeta, porque en ese momento nos encontraremos cara a cara con el enemigo final, el clásico "boss" al que tardaremos un buen rato en destruir... si es que lo conseguimos.

CONCLUSIÓN

Y así transcurre la acción, entre cazas enemigos que vuelan a nuestro alrededor a gran velocidad, entre el fuego que desde tierra nos lanzan las mil y una instalaciones de nuestros adversarios, en definitiva, en medio de una gran batalla en la que no podremos tomarnos ni un respiro. Y es que «Terminal Velocity» consigue su objetivo de mantenernos pegados a nuestro joystick gracias a su tremenda adicción, sencillez de manejo, y gran calidad de todo el conjunto. A destacar, los enormes mapeados que vamos a tener la oportunidad de recorrer con nuestra nave. Son muy detallados y muy diferentes de un planeta a otro. Por otro lado, la inclusión de túneles secretos, y no tan secretos, en los que descubrir mil y una sorpresas en una gran idea que aporta originalidad al programa y nos saca de vez en cuando de la tónica general de la acción.

Eso sí, no vayáis a creer que las misiones son fáciles de completar, porque, aunque la dificultad la podemos fijar desde un principio, y es creciente a medida que superamos niveles y planetas, llega un momento en el que derrotar al jefe de turno nos va a costar más de un disgusto. Tal es el caso que en el manual del programa podemos encontrar dos códigos suministrados por los mismísimos creadores del programa mediante los cuales obtendremos escudos al cien por cien y mil unidades de "Afterburner" –lo que nos proporciona la velocidad terminal–.

Ya lo sabes. Si lo tuyo son los juegos en tres dimensiones, en «Terminal Velocity» encontrarás todo lo que buscas.

LO BUENO: ***El juego cumple perfectamente su objetivo de sumergirnos en una vertiginosa y superdivertida acción tridimensional a los mandos de una nave que nos permite disfrutar de una acción trepidante, realista y sin complicaciones del tipo "abre fuego contra todo lo que se mueva".***

95

LO MALO: ***¿Por qué las sombras que todas las naves proyectan sobre la superficie de los planetas tienen forma circular?***

CONOCER AL ENEMIGO

Antes de afrontar un nuevo nivel, el Servicio de Inteligencia de la Tierra nos informará visualmente de los objetivos a completar en cada misión, proporcionándonos, además, todos los datos disponibles sobre los arsenales enemigos. Podremos ver así imágenes de los cazas e instalaciones terrestres con las que nos vamos a encontrar en cada nuevo planeta, acompañados por una breve descripción en forma de texto, aunque no hay que tomarse al pie de la letra todos los datos suministrados, ya que el Servicio de Inteligencia es limitado, y casi siempre nos encontraremos con sorpresas, a menudo desagradables.

En general, «Terminal Velocity» cuenta con cuatro clases diferentes de objetos a destruir: aire –cazas que son diferentes en cada planeta–, tierra fijo –cañones tierra-aire, plantas transformadoras de energía...–, tierra móvil –tanques futuristas y demás artefactos que parecen haber salido de la saga "Starwars"–, y, cómo no, los jefes de final de fase, que no conoceremos hasta que no nos topemos con ellos.

Acción sin límite, con unos gráficos realmente buenos, larguísimos escenarios repletos de enemigos, combate sin tregua aire-aire y aire-tierra, y un realismo que supera a la mayoría de juegos del mismo estilo.

F.J.R.

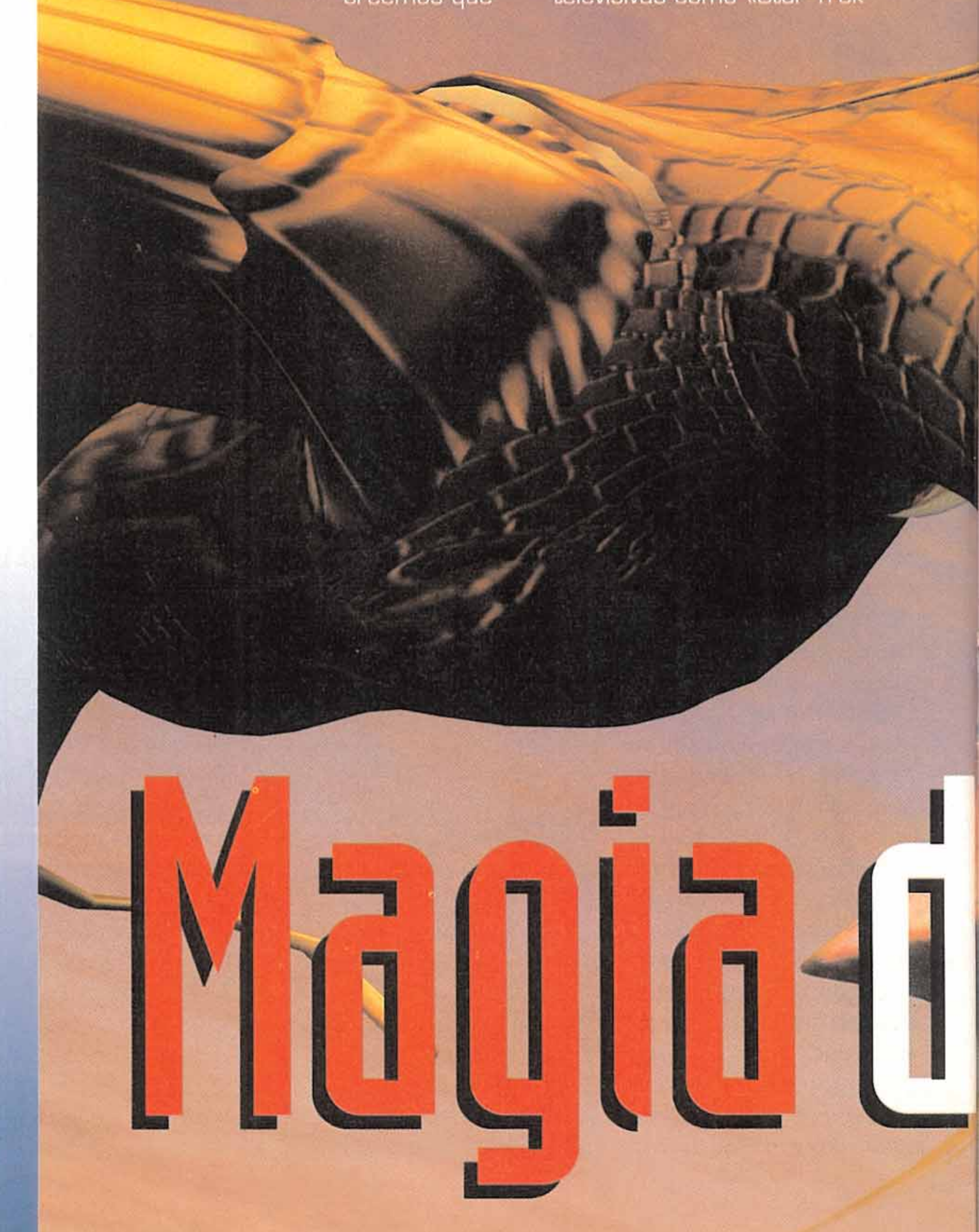


Alias

PARA EL JUGADOR MEDIO EL NOMBRE DE ALIAS NO SIGNIFICA MUCHO, PERO DE REPENTE TODOS LOS AFICIONADOS A ESTE MUNDILLO NOS PONEMOS A HABLAR DE SUS PRODUCTOS. HACE POCOS AÑOS HABRÍA SIDO IMPOSIBLE RECOPILAR INFORMACIÓN DETALLADA SOBRE CUALQUIER PROGRAMA QUE ESTUVIERA SIENDO UTILIZADO POR TODOS LOS PRINCIPALES PRODUCTORES DE JUEGOS Y PELÍCULAS Y, SIN EMBARGO, HOY EN DÍA TALES HERRAMIENTAS RESULTAN ASEQUIBLES HASTA PARA LOS PROGRAMADORES MÁS MODESTOS. ANTES HABÍA CIERTAS LIMITACIONES EN LO REFERENTE A EFECTOS VISUALES Y LA MANIPULACIÓN DE OBJETOS, Y NADIE MÁS QUE ALIAS PODÍA CONSEGUIR RESULTADOS QUE NO SE ESPERABAN HASTA LA LLEGADA DE LAS MÁQUINAS DE LA NUEVA GENERACIÓN.

Alias revoluciona el campo

Sin los métodos de esta firma canadiense tal vez no habría sido posible concebir un «Donkey Kong Country». Por otra parte, algunos de los efectos visuales que ahora admiramos en el campo cinematográfico y de los videojuegos parecen tan realistas que es difícil creer que han sido realizados mediante técnicas de digitalización. La verdad es que algunos de los efectos especiales que vemos en las películas actuales nos pasan casi inadvertidos porque creemos que han sido trasladados directamente al celuloide. Sin embargo, han sido creados mediante herramientas de Alias. Esta compañía se cuenta entre los más destacados productores de software para proyectos de alta tecnología. Sus programas han sido utilizados en la creación de imágenes digitales para algunas célebres obras de arte, incluidos éxitos de taquilla como «La Máscara», «Parque Jurásico», «Terminator 2» (Industrial Light & Magic) y «Mentiras Arriesgadas» (Digital Domain); producciones televisivas como «Star Trek



Magia d

del cine y los videojuegos

Voyager» (Vision Art) y la apertura del «TBS NBA Thursday» (Turner Production Effects); y juegos interactivos como «Donkey Kong Country» (Nintendo of America, Rare Ltd.) y «Star Trek: The Next Generation. A Final Unity» (Spectrum Holobyte). La lista podría seguir interminablemente... Esta compañía canadiense tiene oficinas en toda Europa y, por tanto, decidimos hacer una visita a su delegación británica, donde abunda la información sobre la creación de juegos. Hablamos con Mark Pammenter, quien fácilmente puede encontrarse una semana en Bullfrog y a la siguiente en DMA.

En cuanto se nombra a un gran equipo de programación, enseguida se descubre la presencia latente de las máquinas de Alias/SGI.



Sky Dragon © 1993 Cyrus Lum

Entrevista con Mark Pammenter, Director de Desarrollo de Alias

"Pensad en cualquier compañía de programación y seguro que dais con una que ha utilizado el software de Alias".









MICROMANÍA: ¿Cuáles son los rasgos distintivos de los productos de Alias?

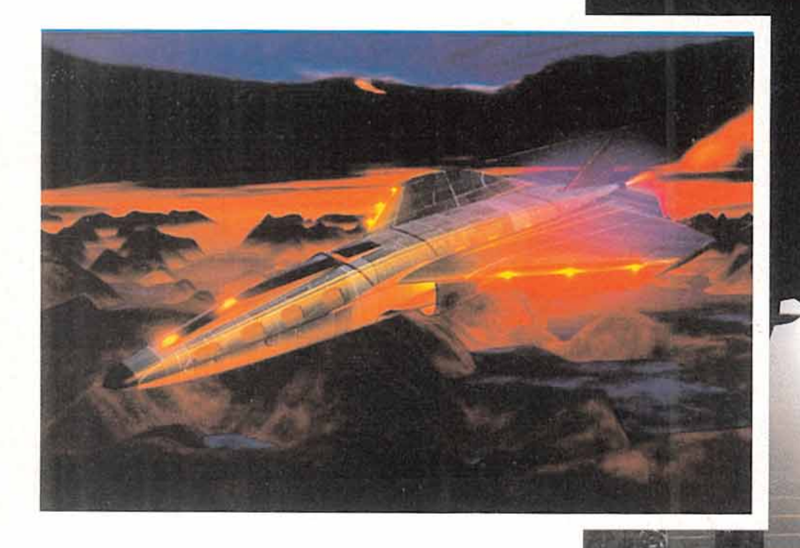
MARK PAMMENTER: *Se podría decir que Alias es un sistema completamente integrado, a diferencia de otros que hay en el mercado y no son sino la mezcla de varios paquetes de software a los que se ha añadido un interfaz, de tal forma que lo que ofrecen son una serie de programas de renderización, animación y modelado bajo un interfaz. Las prestaciones de Alias se crean bajo un solo paquete de este tipo, que consiste en un sistema completo de producción que abarca desde la creación de modelos 3D hasta el resultado final. Ello significa que el producto es muy potente. Se puede crear un objeto y renderizarlo mientras se modifica, sin dejar de trabajar y editar objetos 3D y animaciones a través de un solo interfaz y dentro del mismo entorno simultáneamente. La citada potencia significa que no sólo se trata de agrupar funciones y perder información al utilizarlas y, además, resulta mucho más productiva por cuanto los distintos elementos pueden seguir funcionando mientras se crean sistemas.*

Tenemos un sistema de partículas completamente integrado, lo cual significa que se puede generar humo, fuego, etc., en un entorno 3D. Por ejemplo, si tenemos humo debajo de algún objeto, aquél se moverá alrededor de éste. Disponemos de diferentes efectos de calor/viento, todos los cuales funcionan en este entorno. Con otros sistemas que no están integrados, se puede crear el humo en algún otro lugar, trasladarlo al punto deseado y recubrirlo, lo cual significa que se puede cambiar la perspectiva 3D limitando los efectos y, por tanto, proporcionando una sensación irreal. La función más atractiva en este momento es el sistema capilar que puede crear pelo de una forma inmediata. La firma británica Mirage compró Alias para las labores de diseño de algunos personajes de «Rise of the Robots». Nuestros efectos capilares son realmente asombrosos. Por ejemplo, podemos escanear la cabeza de una persona y añadirle más pelo. Los resultados finales de esta operación son realistas en el sentido de que cuando la cabeza se mueve el cabello responde a la perfección. Si añadimos un efecto de viento el pelo se mecerá en la dirección adecuada. Todos estos parámetros vienen incorporados de serie al paquete de Alias, con lo cual los efectos conseguidos son reales como la vida misma. El humo de una taza de café ascenderá y se desvanecerá. ¡Nada reaccionará de una forma irreal! En la nueva versión, cuyo lanzamiento está previsto para finales de este año, ofreceremos algunas prestaciones incluso más originales, entre las que se incluyen un sinfín de herramientas nuevas para los creadores de imágenes 3D. La versión 7.0 introduce innumerables funciones de modelado en 3D, animación de personajes, efectos especiales digitales y posibilidad de conexión directa, así como un interfaz de usuario de última generación que racionaliza el flujo de trabajo de los usuarios más asiduos al tiempo que acelera el proceso de aprendizaje de los usuarios más inexpertos. PowerAnimator versión 7.0 aprovecha la estrategia de Alias de proporcionar productos altamente funcionales que permiten a los artistas crear imágenes 3D que sería imposible, o poco recomendable, generar mediante los planteamientos análogos tradicionales u otros paquetes de software. Entre estas funciones se incluye animación de personajes: una nueva y potente herramienta denominada Alias ShapeShifter que permite a los artistas generar mezclas animadas de imágenes en 3D entre múltiples modelos tridimensionales, mediante una tecnología basada en NURBS.



Por ejemplo, ShapeShifter se puede utilizar para crear complejos efectos tridimensionales de "morphing" en un rostro humano, desde la sonrisa hasta el ceño y la risa. Asimismo, como parte de la versión 7.0, Alias MotionSampler 2 ahora es compatible con todos los dispositivos principales de captura de imágenes en movimiento, incluidos los sistemas ópticos de Motion Analysis, los sistemas magnéticos de Polhemus y el estático Monkey de armadura física de DID, además de su antigua compatibilidad con los sistemas magnéticos de Ascension Technology Modelling. El pujante NURBS de Alias y el sistema de modelado basado en polígonos ahora son compatibles con Booleans, una avanzada herramienta de modelado que permite a los diseñadores crear fácilmente formas complejas, como por ejemplo vacas a través de múltiples superficies simultáneas. Además, las posibilidades inherentes a la función Curve Networks –que genera automáticamente superficies basadas en la topología indicada por el usuario– han sido ampliadas para su compatibilidad con las curvas escultoras que manipulan la forma de una superficie de redes de curva de un modo interactivo.

Efectos especiales: el sistema dinámico de PowerAnimator, utilizado para crear simulaciones digitales de fenómenos físicos como el viento, la gravedad, la fricción y los choques. Asimismo, se incluye un nuevo algoritmo para la detección de colisiones.

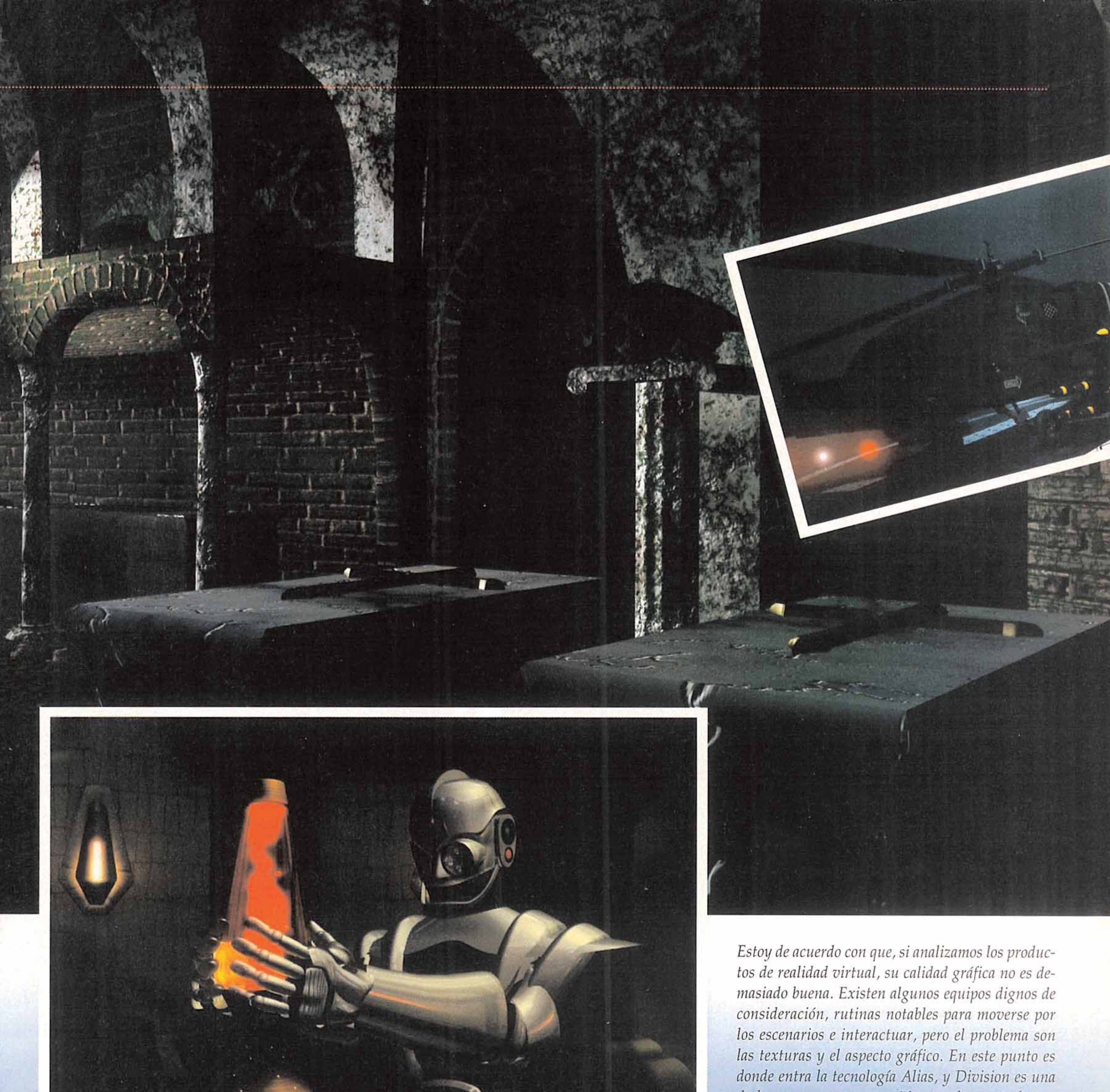


M.M.: ¿Qué nivel de cooperación e interacción tenéis con la compañía Silicon Graphics?
M.P.: *Muy alto. La mayor parte de nuestra directiva perteneció en su día a Silicon Graphics. Tras el anuncio de nuestra inminente fusión con ésta, vamos, evidentemente, a estrechar aún más nuestros lazos. Sin embargo, también apoyamos el formato PC. En cualquier caso, solemos conseguir los últimos equipos de Silicon Graphics antes de que éstos sean anunciados en nuestras oficinas de Toronto (Canadá), a fin de probarlos y asegurarnos de que nuestros programas funcionen con ellos y aprovechen al máximo sus capacidades, ya que diseñamos nuestros programas específicamente para dichos equipos.*

M.M.: ¿Con qué resoluciones son compatibles vuestros programas?
M.P.: *Cualquiera. Nuestros clientes del cine y la prensa renderizan hasta un índice superior a 400 pixels. Cuando se renderiza se puede hacer a cualquier tamaño. A partir de la calidad "Broadcast", que se toma como punto de referencia, se puede graduar al gusto del usuario.*

M.M.: Hablando de cine, ¿qué equipo de producción cinematográfica y principales compañías de programación han utilizado el software de Alias?
M.P.: *Pensad en cualquier compañía importante y seguro que daréis con una de ellas. Ésto mismo se puede aplicar a los programadores de videojuegos. Producciones como la próxima película de Batman están utilizando nuestros programas, y compañías de software como Bullfrog y Ocean tienen en su plan de lanzamientos un juego sensacional titulado HMS Carnage, que incluye un sinfín de efectos especiales, no son más que un ejemplo.*

M.M.: ¿Se vende Alias junto con algún lote de promoción, cuánto cuesta y qué tipo de apoyo ofrecéis a vuestros usuarios? ¿Son gratuitas las mejoras?
M.P.: *Si os referís a si lo vendemos junto con el hardware de SGI, la respuesta es afirmativa. Habitualmente, la mayoría de nuestros clientes compra el lote completo. Con todo, hay muchas máquinas a disposición del usuario, desde el Basic Indy hasta el Indigo 2, y de ahí se puede pasar a los grandes equipos de renderización como Onyx, que son utilizados por compañías como DMA, Rare u Ocean. Con ellos, operaciones que de otra forma durarían horas se realizan en cuestión de minutos.*
Por otra parte, el nivel de apoyo a nuestros usuarios depende de dónde se encuentren éstos. Tenemos oficinas que cubren todo el mercado europeo. Ese apoyo es casi constante si hablamos de la central canadiense.
Al comprar el sistema, el cliente recibe un adiestramiento en línea. También solemos designar a un consultor de juegos en la sede de la compañía para que, a lo largo de un cierto periodo de tiempo, se encargue de prestar ayuda a los usuarios. Asimismo, ofrecemos un servicio de asistencia a través de una línea telefónica directa, además de asesorar a nuestros clientes en cuestiones de mantenimiento, etc. Si se contrata esta opción de apoyo completo –todos los clientes del mundo del videojuego lo hacen– el precio total puede oscilar entre los paquetes de



25.000 libras esterlinas –unos 4 millones y medio de pesetas– y los de 45.000 –unos 8 millones de pesetas–.

M.M.: ¿Tenéis algún tipo de vinculación con el mundo de la realidad virtual?
M.P.: *No diría tanto. Mi pasado profesional está estrechamente asociado a ese campo. El mayor problema que éste plantea es la creación de objetos y entornos aceptables. El siguiente paso es mantener bajo el número de polígonos para que el usuario se pueda mover en el escenario, que es el mismo que surge a la hora de programar juegos. Cuantos más polígonos se usen, más memoria se necesita y todo empieza a ir más despacio. Se requiere una cantidad baja de polígonos con imágenes de alta calidad. Trabajamos con empresas como Division y Superscape. Estoy de acuerdo con que, si analizamos los productos de realidad virtual, su calidad gráfica no es demasiado buena. Existen algunos equipos dignos de consideración, rutinas notables para moverse por los escenarios e interactuar, pero el problema son las texturas y el aspecto gráfico. En este punto es donde entra la tecnología Alias, y Division es una de las numerosas compañías que han optado por nuestro producto.*
Por otra parte, también tenemos el problema de familiarizar al público con la industria de la realidad virtual, pero en este aspecto las cosas irán cambiando poco a poco.

M.M.: Con la llegada de nuevos sistemas de juego como PlayStation, etc., ¿prevés el uso de Alias como estándar?
M.P.: *Por supuesto, me gustaría que así fuera. Con la alianza entre Silicon Graphics, Alias y Wavefront, una compañía con la que nos vamos a fusionar bajo el sello de SG, eso va a ser más que una* ►

posibilidad y nuestra tecnología se convertirá en mucho más que un estándar. A fin de cuentas, hay muchas compañías modestas que no pueden dar el salto a nuestra tecnología, aunque esta situación también está cambiando en tanto que Ocean, Electronic Arts y Virgin ya están promocionando Alias de cara a sus programadores.

M.M.: Muchas compañías de videojuegos ya están utilizando Alias. ¿No resulta tal vez una pérdida de tiempo restringir sus prestaciones en formato PC, en lugar de utilizar un PC dedicado o incluso un paquete destinado a las nuevas máquinas? ¿La mayoría de los profesionales de este campo lo emplea principalmente por su velocidad?

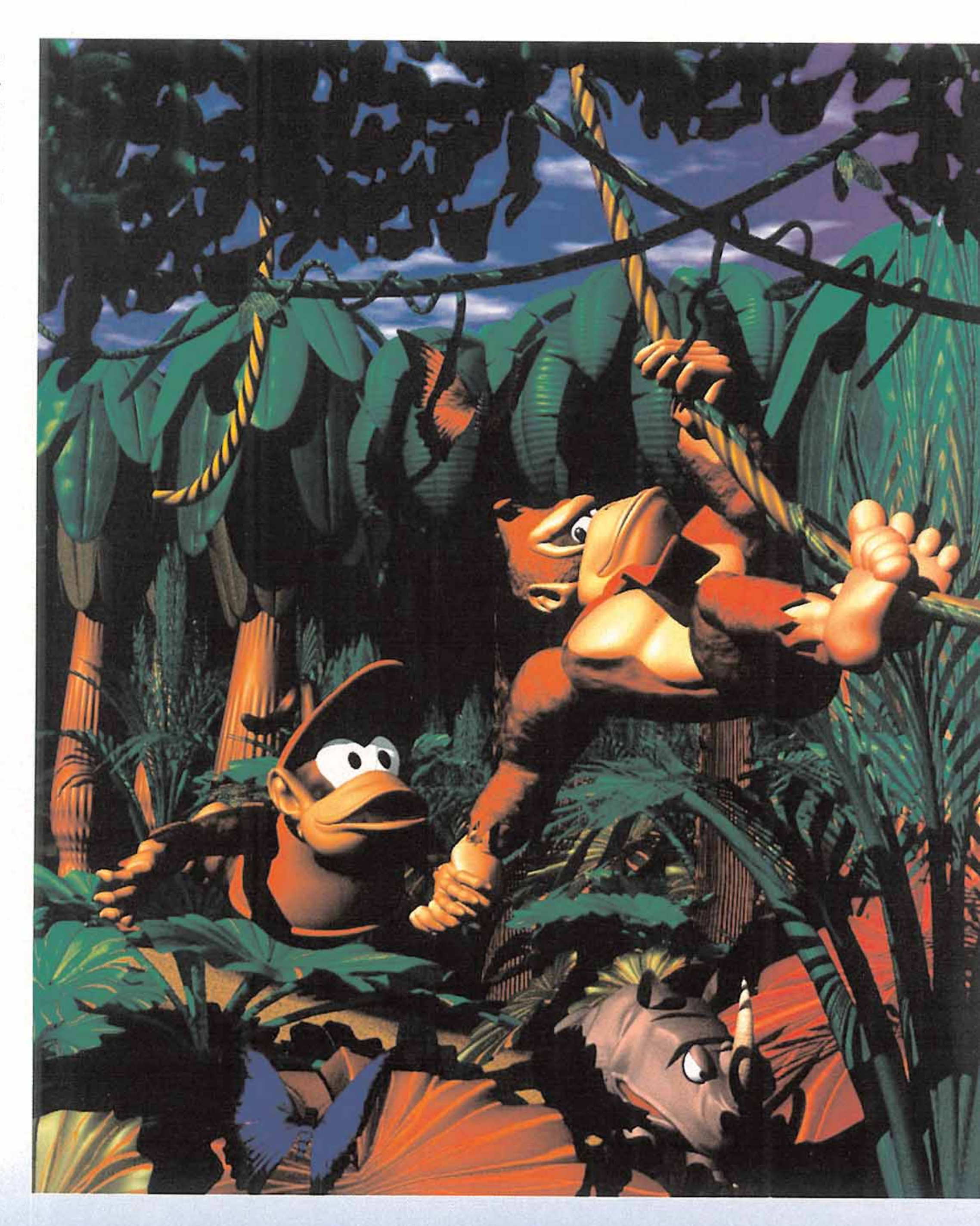
M.P.: *Es cierto. Se pierde gran parte del impacto visual, pero ahora estamos orientando nuestros esfuerzos a las máquinas de 24 bits. La adaptación a máquinas inferiores forma parte de las limitaciones que supone el uso de Alias en tales formatos, con lo que disminuyen los datos y la paleta de colores.*

Pero esto no es más que un aspecto insignificante de todo el proceso. Al utilizar Alias en un PC o un entorno equivalente, no se pueden conseguir los mismos efectos que en una de nuestras máquinas. Simplemente, no se pueden producir lo bastante deprisa. Al ser el nuestro un sistema basado en Nurbs, podemos generar formas asombrosas, imposibles de crear en otras máquinas.

Realmente, tenemos la herramienta necesaria para producir determinados efectos que, aun desvirtuados, llegan a resultar insuperables para un formato como PC.

Cuando hablamos de la nueva generación de máquinas, tenemos forzosamente que hablar de una mayor calidad, pero lo importante es que Alias crea esos efectos especiales. La velocidad es también una de las principales virtudes de Alias y Silicon Graphics, pero los resultados finales, incluso con las limitaciones de una máquina como Super Nintendo, son superiores a los de cualquier otra herramienta. Renderizar una pantalla en un entorno PC llevaría demasiado tiempo, por lo que se utiliza Alias. Puede darse el caso de que se consigan los resultados deseados en paquetes dedicados para PC, pero el proceso sea demasiado lento y penoso.

Lo bueno de Alias es que se puede adaptar a cualquier sistema. No hay más que ver un juego como «Donkey Kong Country" para darse cuenta de los resultados que se pueden alcanzar con Alias. Si partimos de la base de lo que se puede observar y conseguir en una máquina como Super Nintendo, es de suponer que las consolas de la nueva generación nos depararán auténticas maravillas. En Ultra 64 los resultados serán asombrosos. Si nos fijamos en PlayStation y la enorme cantidad de proyectos que se están llevando a cabo



para ella, nos quedamos impresionados. Incluso en PC hay un amplio margen de innovación y una gran proporción de nuestros clientes está programando en este "seguro" sistema. El entorno CD es muy fuerte, especialmente para las presentaciones prerrendirazadas, con las que se pueden conseguir imágenes de gran calidad sin tener que sacrificar ninguna prestación.

M.M.: Entonces, ¿qué es lo que hizo que «Donkey Kong Country» tuviera ese aspecto maravilloso en Super Nintendo?

M.P.: *Alias proporciona una gran variedad de efectos especiales, especialmente de iluminación, que le confieren una mayor sensación de profundidad, lo cual da como resultado unas texturas superiores. Se puede sentir literalmente la textura coriácea del "rhinosorus". Incluso el colorido está mejorado.*

Sencillamente, esto no se puede conseguir con otros paquetes.

M.M.: ¿Existe alguna posibilidad de que vuestra compañía programe paquetes dedicados para otras máquinas? ¿Mantenéis un contacto directo con Nintendo y Sega, especialmente en el apartado de los nuevos formatos?

M.P.: *Debo contestar que sí a ambas preguntas. Ya hemos anunciado el lanzamiento de un sistema de*

desarrollo para Ultra 64, por lo que todas las tareas de programación para esa consola se están realizando con Alias a través de la configuración gráfica de Silicon. El de Saturn también es un mercado en el que estamos interesados.

M.M.: ¿Cuáles son las funciones de animación de Alias?
M.P.: *Tenemos todos los métodos convencionales de animación de cuadros básicos y caminos de movimiento. Otra área que está empezando a despuntar son los sistemas de sampleados de movimiento –captura del movimiento– para animaciones y creaciones. Ciertamente, tenemos una serie de clientes que usan el sistema de "bandada de pájaros", que consiste en un traje dotado de puntos de luz, de forma que cuando el actor se lo pone el modelo recibe una respuesta en tiempo real, con lo que podemos empezar a movernos y ver automáticamente los cambios que se producen en la secuencia de animación. Rare ha empleado con éxito este método y cada vez hay más programadores que lo utilizan. El equipo necesario para el sampleado del movimiento cuesta alrededor de 25.000 libras (unos 4 millones y medio de pesetas) y consiste en el traje más un cable, o bien se puede utilizar el sistema óptico, que tiene un precio de unas 200.000 libras (alrededor de 36 millones de pesetas) y en el Reino Unido creo que sólo poseen 3 personas. Nosotros podemos obtener información de ambos sistemas. Hay muchos efectos magníficos por los que se puede crear un personaje, trabajar de una forma determinada y colocarlo en un entorno, diseñar diferentes escenarios y animarlo. Sin embargo, como el cuerpo y la estructura del mismo se configuran mediante reglas matemáticas, tenemos algunas restricciones en la libertad de movimientos. Sólo podemos animar los pies y todo lo demás se mueve automáticamente.*

Con Alias se puede crear un objeto y renderizarlo mientras se modifica, sin dejar de trabajar y editar objetos 3D y animaciones a través de un solo interfaz y dentro del mismo entorno simultáneamente.

M.M.: ¿Está este programa preparado para la realización de efectos orgánicos? ¿Puedes explicarnos cómo funciona Nurbs? Por otra parte, ya tenemos sistemas de partículas, pero ¿qué otros procedimientos podemos esperar en el futuro?
M.P.: *Nurbs es una palabra formada por las iniciales de "Non Uniform Rational BSplines", que es un concepto técnico demasiado complicado de explicar para los profanos. En líneas generales, significa que podemos crear, casi como si trabajáramos con arcilla, prácticamente cualquier forma y perfeccionarla hasta obtener el contorno deseado. Entonces, podemos empezar a estructurarlo en polígonos. Casi todos los programadores de juegos están trabajando en un entorno poligonal, sin recurrir a la técnica de Nurbs, por lo que no tenemos más remedio que introducir los polígonos en nuestro sistema. En ese caso, según el lugar en que se encuentre el entorno tridimensional y el nivel de calidad requerido, se empieza a degradar el producto mediante una caja de herramientas de polígonos para reducir efectivamente el número de éstos en el modelo. En los primeros planos de los protagonistas se utilizan muchos polígonos, mientras que cuando se aleja no se necesitan tantos. Nurbs ofrece la posibilidad de producir formas que no se podrían conseguir mediante polígonos.*
Estos procedimientos son casi ilimitados en el campo de los efectos orgánicos. Se puede producir desde nieve hasta lluvia pasando por humo. Uno de los comentarios que los profesionales del videojuego me hacen con más frecuencia es que ya se han agotado todos los efectos y herramientas de programación. Entonces, recurren a nuestros servicios en la certeza de que Alias ofrece precisamente esas herramientas excepcionales. Hay muchos programas que ofrecen efectos, pero siempre se puede adivinar cuál de ellos los ha generado. Con Alias eso es imposible. Por ejemplo, las explosiones son de lo más realista que se puede imaginar. Hay infinidad de opciones diferentes y a veces esto incluso se nos ha echado en cara lo difícil que es saber por dónde empezar. Los procedimientos de manipulación de luces, colores, explosiones, el pelo, el humo, etc., son ilimitados. Otro aspecto es la gran cantidad de inteligencia artificial incorporada al programa para controlar la forma en que ciertas sustancias, incluso el pelo, reaccionan. Se puede crear literalmente un objeto, situarlo, llenarlo de un líquido, ordenarle que emane gas, etc., de forma que el resultado final consistirá en unas volutas de humo que se elevan al ritmo adecuado, y todo esto se puede personalizar.

M.M.: ¿Crees que llegará algún día en que el uso de los paquetes gráficos de última generación podrá generar objetos y animaciones tales que la gente no podrá distinguirlos de la realidad?
M.P.: *Sí, ya estamos avanzando en esa línea. Llevo 12 años trabajando en este sector y he vivido la evolución desde el uso de efectos especiales generados por ordenador hasta la aparición espontánea de los mismos. Un buen ejemplo de esto es «Batman 3». El director quiere controlar todos los elementos de la toma, desde la forma en que suben las volutas de humo, el aspecto viscoso del escenario, etc. Alias está siendo utilizado para crear los efectos de perspectiva aérea sobre modelos de ciudades enormes, de manera que en lugar de cambiar de escenario se transforma el modelo dentro de Alias. Esto proporciona un control absoluto al usuario y no se puede adivinar si el efecto ha sido generado por ordenador. Alias envuelve al espectador. En suma, nuestro producto puede conseguir cualquier efecto visual, sea posible o imposible.*

Derek de la Fuente/J.C.R.

CDBasket´96: La enciclopedia intera

Si de verdad te gusta el baloncesto no busques más. En los apenas 12 centímetros que ocupa un CD Dinamic te ha preparado la más grande vídeo-enciclopedia interactiva de nuestro basket.

Empieza husmeando en su sistema de información: hasta el último dato que ha generado la ACB desde su inicio está a tu disposición. Los entrenadores, los árbitros y los más de 1100 jugadores que alguna vez han pisado una pista ACB con su foto, historial y estadísticas. Todos los clubes; su escudo, su palmarés, sus plantillas, su pabellón... Todos los partidos que se han jugado, casi 5000, con resultado, cancha, árbitros, incidencias... Y esto no es todo.

Sigue curioseando en CD BASKET96. En su interior están también las mejores jugadas de la Liga 94/95 en formato de vídeo digital. Mates, triples, asistencias, tapones... Son más de 300 jugadas y dispones de moviola. Para desconectar de todo y recrearte. Y si quieres volver al pasado pon en marcha el vídeo de recopilación realizado por Pedro Barthe con las jugadas históricas de los 13 años ACB.

El recorrido acaba con el Trivia-Basket, un juego con más de 7000 preguntas sobre la historia de la ACB que te hará cuestionarte seriamente si es verdad que sabes de baloncesto.

Y todo en un CD-ROM híbrido compatible Mac-Windows y con el PCBASKET 3.0 de regalo para los usuarios PC.

Esto es CDBASKET 96. Y el precio no es una errata.

CD-ROM multiplataforma PC Windows™ y Macintosh™

W

M

CD Basket 96

IBM

LA CALIDAD DE

ULTIMEDIA

ACB

Producto Oficial

Reserva tu ejemplar en quioscos, librerías y tiendas de informática

Incluye la versión 3.0 de PCBASKET, el simulador de baloncesto definitivo

R.MADRID 53 6:43 13 PERIODO 5 MIDDELTON 70%

(Para ordenadores PC compatibles y Mac™DOS compatibles)

CDBasket 96

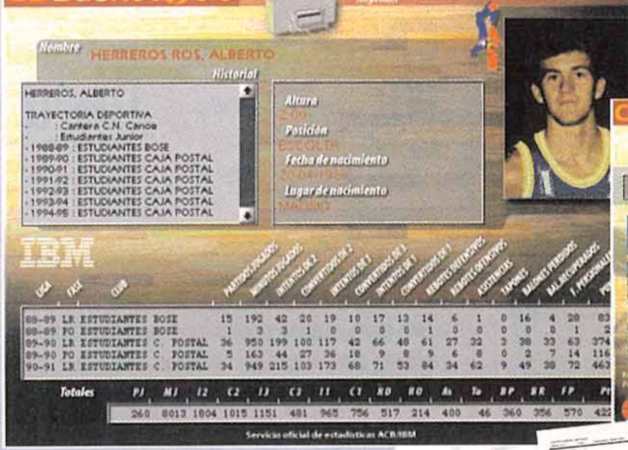
Multimedia para incondicionales del Basket

ctiva del baloncesto profesional.

Jugadores, entrenadores, árbitros y clubes

La base de datos más completa del baloncesto, avalada por ACB e IBM

Sólo las estadísticas de los más de 1100 jugadores ocuparían cientos de páginas en un libro. En CDBASKET no son más que el principio. Su historial, su palmarés y su foto, el análisis de todos los entrenadores y árbitros, la historia de todos los clubes y una reseña de los casi 5000 partidos disputados terminan de conformar un arsenal de datos irrepetible.



Desde la primera liga ACB hasta la 95/96

Las Ligas ACB

13 años de baloncesto estelar



Puedes realizar impresiones de las fichas técnicas

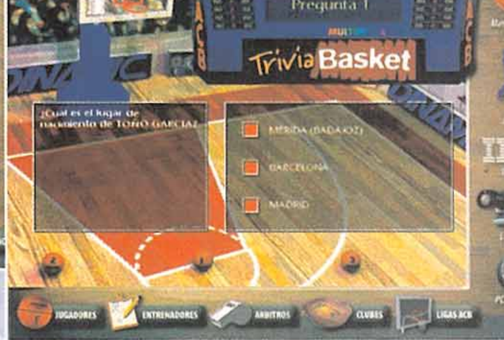
Un CD-ROM imprescindible para los amantes del basket

Los Vídeos

Más de 50 minutos de vídeo digital con las mejores jugadas

TriviaBasket

Pon a prueba tus conocimientos



Momentos estelares

Los mejores momentos de la ACB en un vídeo espectacular



La Moviola te permite analizar cada jugada paso a paso



Disponible en versión CD-ROM Multiplataforma





Por sólo: **4.950 Pts.**

Aquella jugada que se quedó en tu retina está aquí, seguro. Porque hemos seleccionado más de 300 de la última Liga, las más espectaculares. Pulsa el PLAY y disfrútala. Pide una repetición y analízala. Mírala ralentizada y recréate. O échale un vistazo al pasado: tienes un vídeo de los grandes momentos ACB desde 1984. Y si dices que sabes de baloncesto juégate un Trivia-basket. A lo mejor resulta que no sabes tanto.

Producto Licenciado Oficial ACB

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA



Más mad

TRAS UNOS MESES DE PACIENTE ESPERA, ALGUNAS DE LAS AVENTURAS MÁS DESEADAS POR TODOS LOS AVENTUREROS GRÁFICOS HAN HACHO SU APARICIÓN EN EL MERCADO, LEVANTANDO ALGUNAS CONTROVERSIAS ENTRE LOS USUARIOS. DE TODO ÉSTO Y MUCHO MÁS VAMOS A HABLAR EN NUESTRA HABITUAL ASAMBLEA MENSUAL.

En contra de las tendencias de los últimos años, donde los meses de verano se caracterizan por la nula publicación de novedades, a pesar de que los usuarios de ordenadores disponemos de mucho más tiempo para el ocio, esta vez no podemos quejarnos, al menos todos aquellos que disfrutamos como locos entrometiéndonos en las vidas de los personajes que pueblan las aventuras gráficas. Títulos como «Prisoner of Ice», «Full Throttle» o «Star Trek: The Next Generation», nos han permitido pasar un verano movidito, y otros como el inminente «Space's Quest VI» nos aseguran un buen puñado de horas de diversión, mientras esperamos los superlanzamientos de las Navidades –que, como siempre, estarán listos para el mes de abril–.

Gracias a mis contactos en las más altas esferas –y algún que otro desembolso monetario en la correspondiente tienda de informática, no os vayáis a creer–, he conseguido poner mis manos sobre todos ellos, por lo que aquí paso a haceros un pequeño resumen de lo que os podéis encontrar.

Vamos a empezar hablando, cómo no, de «Full Throttle», la aventura más esperada del año –ahora lo es «The Dig»–, que ha aterrizado en nuestro país provocando un pequeño revuelo entre los usuarios más veteranos. ¿La causa? Pues, sencillamente, todo se debe a que si dejamos a un lado unos gráficos impactantes, una puesta en escena insuperable, una banda sonora demoledora, un guión excelentemente trabajado y un desarrollo espectacular, ¿qué nos queda? Puestos a ser sinceros, algo así como una aventura relativamente sencilla y algo corta, que se puede completar en unos pocos días.

Por supuesto, los puzzles inteligentes y los continuos toques de clase y calidad propios de LucasArts siguen ahí, sólo que, esta vez, los escenarios para cada sección se han visto reducidos a cuatro o cinco pantallas, y los objetos que se utilizan simultáneamente nunca suelen pasar de esta cantidad, por lo que, tarde o temprano, con un poco de paciencia, se acaba encontrando la solución sin demasiado esfuerzo.

¿Es éste un frenazo en la trepidante carrera de LucasArts?

Hablando sinceramente, yo pienso que no. Según mi modo de ver, «Full Throttle» debe ser considerado como una especie de experimento al estilo de «Loom», donde se han antepuesto factores como son la acción y el simple placer de disfrutar con una increíble puesta en escena, por encima de la complejidad de los puzzles. Tal como confiesan los propios programadores, Ben, el protagonista, es un motorista duro y directo en las decisiones que toma, por lo que no sería muy lógico que, en un determinado momento, tuviese que buscar toda una serie de objetos estrafalarios para abrir una puerta, cuando puede hacerlo propinándola una simple, pero efectiva patada.

Así las cosas, vosotros tenéis la última palabra. Las listas de aventuras de los próximos meses nos marcarán el nivel de aceptación que ha tenido. Yo, a pesar de todo, os lo sigo recomendando sin miramientos.

Afortunadamente, para todos aquellos que les gusten las aventuras puras y duras, hay otros títulos dispuestos a colmar todas sus exigencias. «Prisoner of Ice» –o «Shadow of the Comet II», como más os guste– es un buen ejemplo de ello. Apuntándose a la última moda tecnológica –gráficos SVGA y sistema "Motion Capture", que dota a los personajes de movimiento real en 3D–, nos alegra los oídos con una banda sonora escalofriante y las voces en castellano. Es una gozada escuchar a los nazis hablando con un marcado acento alemán, o a los habitantes de las Islas Malvinas con su conocido deje sudamericano. El único punto flojo está en su linealidad, que obliga a resolver los puzzles uno detrás de otro. Por lo demás, una gran aventura.

era

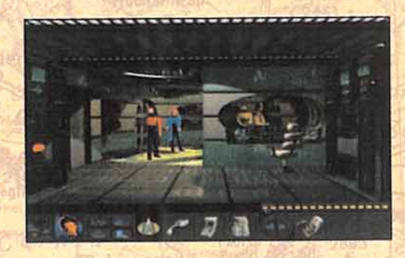
Todo lo contrario ocurre con el cinematográfico «Star Trek: The Next Generation», que nos ofrece un desarrollo mucho más abierto donde, además de encargarnos, si lo deseamos, de aspectos como son los sistemas de navegación y armamento, es posible resolver acertijos –bastante predecibles, por cierto– visitando extraños mundos y misteriosas naves, mientras elegimos a los miembros de la tripulación según sus aptitudes, o campamos por el universo a nuestras anchas, aunque siempre hay que seguir una trama que nos acerque al objetivo final –el descubrimiento de una nueva raza de extraterrestres belicosos–. Lo mejor son, sin duda, los aspectos técnicos, encabezados por unos gráficos SVGA con hasta 65.000 colores para las escenas intermedias, sistema "Motion Capture", y la música y voces sacadas directamente de la serie de televisión. Eso sí, el programa está en inglés, y no parece que vaya a ser traducido. Las maldiciones e improperios, a Proein y Spectrum Holobyte.

Por último, os puedo contar algunas cosillas de «Space's Quest VI. The Spinal Frontier», que ya ha hecho su aparición en el mercado anglosajón. Las mejoras con respecto a capítulos anteriores se hacen notar en el apartado gráfico –en efecto, lo habéis adivinado, hay una opción SVGA–, y las animaciones, al estilo de los dibujos animados. El juego en sí es una parodia de casi todos los mitos cinematográficos de la ciencia-ficción, con continuas alusiones a películas como «Star Trek», «La Guerra de las Galaxias» y «Viaje Alucinante», ya que, entre otras cosas, Roger Wilco tendrá que viajar al interior del cuerpo humano. La cosa realmente promete.

Siento deciros, eso sí, que todos estos programas sólo van a publicarse en formato CD-ROM, y necesitan un







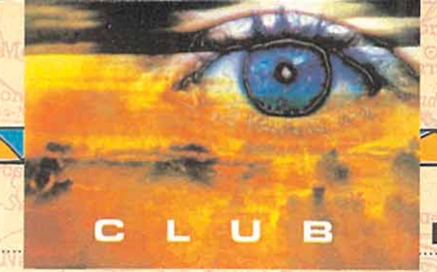


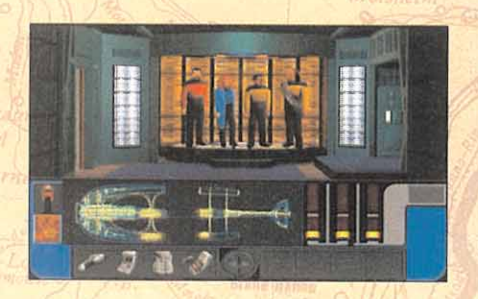
486 potente y 8 Mb de memoria para visionar la versión SVGA. Así las cosas, ¿hace falta que os escriba la próxima carta a los Reyes Magos? Si es así, entonces id apuntando: "Queridos Reyes Magos, etc, etc. Me gustaría que me trajérais un Pentium con 8 o 16 Mb de memoria y una unidad de CD-ROM de cuádruple velocidad, para poder disfrutar de todas las aventuras gráficas que se avecinan." A propósito, ¿tendrán los Reyes Magos suficiente dinero para semejantes lujos?

PROTAGONISTAS

Dejemos los sueños de una noche de otoño y centrémonos en poner al día la correspondencia. Gracias a un mensaje escondido dentro de una botella, que apareció misteriosamente en las costas de Vigo, vamos a poder socorrer a Noel Sotelo, un náufrago de la Isla del Mono, que no sabe qué hacer para salir de allí. Pues bien, amigo Noel, puedes decir adiós a las comidas a base de almejas crudas y huevos de gaviota si, una vez en la explanada del Gran Mono, jugueteas con la nariz de uno de los totems, y dejas que el mono haga lo mismo. Así podrás atravesar la empalizada. Dentro de la cabeza gigante, está la guarida de LeChuck. Para entrar, coge el ídolo y dáselo a los caníbales. Te permitirán coger el recogeplátanos, que Hermann te cambiará por la llave de la Cabeza. A partir de aquí, dejo el resto en tus manos. Con la hechicera de la Isla Meleè no tienes que hacer nada, ya que sólo cumple una misión informativa.

Sobre una versión en diskettes de «Full Throttle», mucho me temo que es materialmente imposible. Primero, porque todo el juego está repleto de gráficos y animaciones ligadas al argumento que no se pueden suprimir, ►









y segundo, porque sencillamente, esta operación ha dejado de ser rentable. Una alto porcentaje de usuarios norteamericanos e ingleses disponen de unidad de CD-ROM, así que las versiones en discos ya no se venden. Suena muy duro, pero es la pura realidad.

Por fortuna, hoy en día es posible adquirir un lector de cuádruple velocidad por unas de 25.000 ptas., por lo que sólo tienes que ahorrar durante unas pocas semanas, sin salir con los amigos, sin copas, sin chicas, sin vicios, sin programas, sin... Oh, bueno, mejor olvídate de ésto, y pídele el dinero a tus padres, ¿vale? –a veces, funciona–.

Pasamos a dedicarles unos minutos a Juan Ignacio Sánchez, de Arteijo (La Coruña), que lleva varios meses intentando "camelarse" a la secretaria de «Igor: Objetivo Uikokahonia». La clave del asunto está en despedirla, haciéndote pasar por el decano. Esto se consigue cambiando la carpeta de Philip por otra de una alumna, de forma que puedes descubrir la combinación de su taquilla y obtener una botella de whisky. Para vaciarla, dásela al decano tras colocar el caza mariposas en la pared exterior de la ventana que da a su despacho. Después, ahuyenta a las chicas del servicio con la babosa de la cañería, y llena la botella en el lavabo. Entrégasela al decano, y el asunto estará resuelto. En respuesta a tu otra pregunta, las tarjetas sirven para preparar una cita a ciegas, y se encuentran en la papelera del aula de Físicas, y en la cascada.

Un tocayo de nuestro anterior socio, Juan Encina y Soria, de Palma de Mallorca, también está enredado con «Igor», aunque casi lo tiene terminado. Sólo le falta cambiarle el jarrón a Boris por el disco de T.P.L., y meter dentro una flor del bosque. Así atraerás a la luciérnaga dominante y toda su parentela, obteniendo un flamante foco para el faro. Y no, no hay segunda parte a la vista.

Los dos "Juanes" están interesados en la solución completa, que apareció en el número 75 de la anterior época, y que podéis pedir al Servicio de Ejemplares Atrasados.

Una vez más, hemos llegado al final. Nuevas sorpresas nos esperan antes de que acabe el año, y éste es el sitio más adecuado para compartirlas con todos los aficionados. Si te lo pierdes, no digas que no te avisamos.

El Gran Tarkilmar

P.D.: ¡Ah, se me olvidaba! Hablando de sorpresas, ¿qué os pareció la aparición de un CD-ROM exclusivamente dedicado a las aventuras gráficas, con artículos, demos, fotos, vídeos y soluciones de más de 50 aventuras? Ésto no se ve todos los días, ¿eh? ¿Acaso hay algún otro sitio donde se trate mejor a los aventureros gráficos? Pues eso.

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Nada nuevo bajo el sol que ilumina el mundo de las aventuras. Esperemos que, con la llegada de los nuevos títulos, la cosa se anime un poco en los próximos meses.

LAS MEJORES DEL MOMENTO

Full Throttle
MundoDisco
Sam & Max
The Legend of Kyrandia 3
Simon the Sorcerer

TOP 5

Indiana Jones Atlantis
The Secret of Monkey Island II
The Secret of Monkey Island
Day of the Tentacle
Simon the Sorcerer

NOTA IMPORTANTE

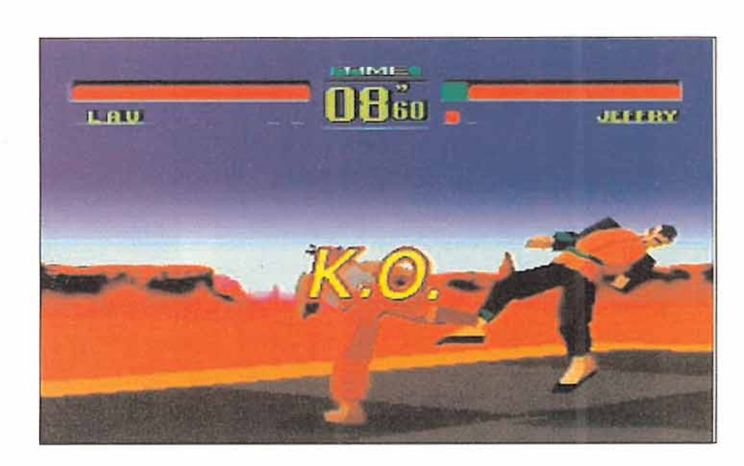
*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid.*

*No olvidéis incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*

La penúltima oportunidad

VIRTUA FIGHTER

SEGA
V. Comentada: **MD 32X**
ARCADE



Los sucesivos lavados de cara y retoques que ha sufrido «Virtua Fighter» desde su primera aparición, incluidos remixes, nos llevan ahora hasta el accesorio menos aprovechado de la Mega Drive. En Sega prometían mejorar lo ya mejorado y realizar una versión equiparable a la original.

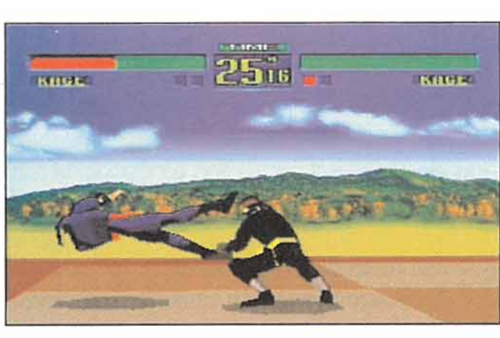
Este juego era esperado como la última cuerda que le quedaba a la 32X antes de caer al abismo, y de hecho ha funcionado. Lejos de ser un fracaso, ha insuflado nuevo aire en los maltrechos circuitos de la denostada 32X, formando parte del reducido grupo de juegos de calidad para esta desafortunada máquina.

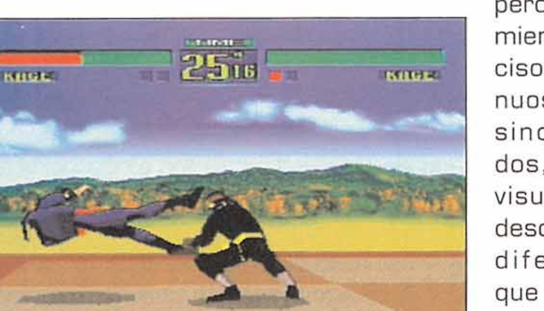
La versión de «Virtua Fighter» para 32X sorprende, siempre recordando que está muy lejos a nivel tecnológico de la Saturn, y da vida a un juego digno y que se juega con gusto. Los luchadores de ambas versiones son los mismos, con sus correspondientes golpes, y aunque la generación de polígonos no alcance un nivel brillante, la calidad de las animaciones sorprende. Evidentemente, no hay texturas maravillosas ni fastuoso render, pero sí movimientos precisos, continuos y bien sincronizados, que se visualizarán desde vistas diferentes que el usuario puede escoger. Se mantiene además el desarrollo de juego de Saturn con la inclusión de dos nuevos modos de juego, Tournament y Ranking, que intentan aportar algo más de variedad y posibilidades al conjunto total.

En resumen, MD 32X dispone de su penúltima oportunidad, y sus poseedores de la posibilidad de adquirir un juego con calidad equiparable al de Saturn, aunque siempre conservando las distancias. Sega sigue mimando sus máquinas.

90

C.S.G.







Engánchate... y no te soltará

FUZZY'S WORLD MINIGOLF

PIXEL PAINTERS
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC**
HABILIDAD

Si nos remontamos en el tiempo algunos añitos recordaréis un título llamado «Zany Golf» que partiendo de una idea tremendamente sencilla conseguía un juego de adicción desbordante. Un juego de esos que por mucho tiempo que caiga sobre ellos nunca pasan de moda, son intemporales. Partiendo de aquella idea original y aplicando algunos conceptos nuevos, Pixel Painters nos traen adicción en estado puro



para que nos quedemos sin una gota de habilidad y machaquemos todas nuestras neuronas en las horas que pasaremos con él.

Ambientado en el espacio con una realización gráfica hilarante, repleto de detalles graciosos y animaciones ocurrentes que amenizan la acción, dispone de 18 hoyos a cual más enrevesado. El sistema de juego es muy elemental: hay que hacer cada hoyo en un número de golpes igual o por debajo del par, si no, se acabó.

Los menús son intuitivos, y la sencillez que se le ha impuesto al juego converge en una adicción desbordada. Así que, aunque no esté en castellano –el manual sí– no será una excusa para que nos divertamos como enanos jugando al minigolf.

89

C.S.G.

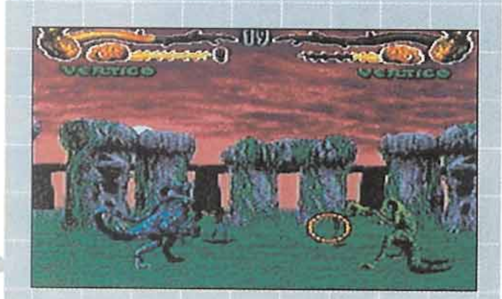



...y además

LUCHA MONSTRUOSA

PRIMAL RAGE

V. Comentada: ***MEGA DRIVE***
ARCADE



La archiconocida recreativa de Time Warner prometió calidad en todos los formatos en que apareciera, y en el de Mega Drive os aseguramos que no ha defraudado. Salvando las distancias, se ha conseguido recrear gráficamente todo el ambiente de la máquina original, sobre todo en las animaciones de los monstruos y en la calidad de los decorados. El número de jugadores es el mismo, siete, que se enfrentarán en una lucha a muerte en el estilo de los más clásicos beat'em ups. Aunque algo defectuoso en el aspecto sonoro y en el manejo de los luchadores, cumple con su cometido a la perfección.

✪✪✪✪

EL TOQUE DE PROBE

BATMAN FOREVER

V. Comentada: ***MEGA DRIVE***
ARCADE

Nuestros pasos consoleros regresan una vez más a la ciudad de Gotham para vivir las enésimas aventuras del hombre murciélago. A lo largo de sesenta renderizados niveles pertenecientes a ocho fases, con Batman, Robin, o con los dos a la vez, emplearemos toda combinación de golpes y armas para acabar con los secuaces de Enigma y Dos Caras. Mención especial merecen el alto número de objetos que cada personaje podrá usar, así como los ya típicos niveles ocultos. La espectacularidad del film, de la que adopta el argumento y ambientación, se traslada con éxito a la consola obteniéndose altas cotas de jugabilidad. Terminar comentando la presencia de un curioso Training Mode.

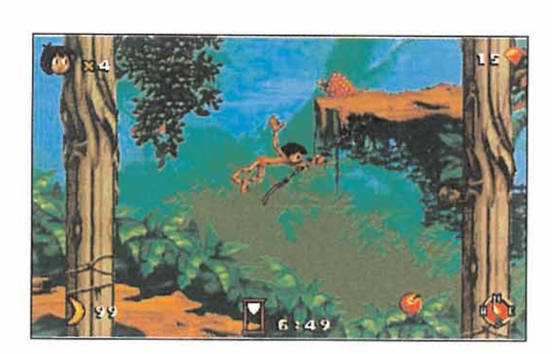
✪✪✪✪

○ MALO ○○ REGULAR ○○○ BUENO ○○○○ MUY BUENO ○○○○○ EXCELENTE

Con el sello de Disney

EL LIBRO DE LA SELVA





DISNEY/VIRGIN
Disponible: **PC**
ARCADE

En la línea que ya marcaran hace un año «Aladdin» y «El Rey León», en Virgin han creado un arcade ante todo asequible para todos los públicos. Su historia conecta rápidamente con el jugador, que se engancha enseguida con su sencilla mecánica de juego. Sus gráficos, claros y precisos, y con mucho colorido, le hacen agradable tanto para jugones pequeños como no tan pequeños, a los que garantiza muchas horas de entretenimiento gracias a su elevado número de fases y dificultad.

Nuestro héroe, Mowgli, recorrerá la intrincada selva siguiendo las pautas que el argumento, idéntico al de la película, le marca.

Demostrará su gran agilidad saltando de liana en liana, trepando por las mismas, y saliendo de las situaciones apuradas en que se encontrará. Éstas vienen dadas tanto por los animalitos que se encontrará en su camino como por los ya clásicos enemigos finales que aparecerán tras recorrer las fases. Para pasar de nivel, primero habremos de encontrar un determinado número de gemas y después dirigirnos al encuentro del enemigo final que siempre será un personaje conocido de la película. Para nuestra defensa podremos lanzar todo tipo de frutas que acabarán con los enemigos, así como si saltamos encima de ellos, de una manera inócua y elegante. Correcto y exento de sangre.

Aparte de las frutas-arma, dispondremos de diversos objetos que proporcionarán bonus y ayudas.

Los resultados que consigue, muy de acuerdo con el título que le avala –Disney– toda una garantía de jugabilidad y buen hacer.

87

C.S.G.

Golf sin atractivo

PEBBLE BEACH GOLF LINKS

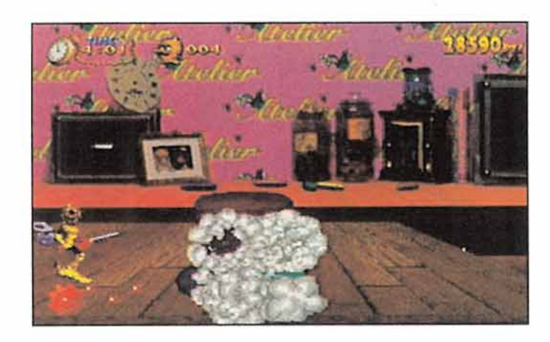
SEGA
Disponible: **SATURN**
DEPORTIVO

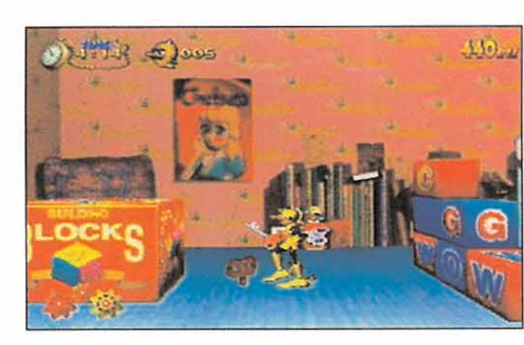
Juegos de golf hay muchos en el mercado, siendo los de Access y EA Sports los mejores que hemos tenido la oportunidad de disfrutar principalmente en el PC.

Sin embargo, siempre es posible que alguna compañía nos pueda sorprender con algún producto lo suficientemente atractivo u original como para pasar a formar parte de nuestros favoritos. Sin embargo, este programa de Sega no ha logrado su objetivo. A pesar de estar realizado en una de las plataformas de última generación, lo cierto es que esperábamos algo más de «Pebble Beach Golf Links» que lo que realmente nos ofrece. Partiendo de una serie de opciones lo más sencillas posibles –introducción de un nuevo jugador, elección del recorrido, selección de los palos, nivel de juego,

El reino de los juguetes

CLOCKWORK KNIGHT





SEGA
V. Comentada: **SATURN**
ARCADE

Este programa es una buena muestra de lo que se puede llegar a convertir un juego de plataformas cuando Sega lo realiza para que funcione en Saturn. Cuando ya está casi a punto su segunda parte, «Clockwork Knight» va mucho más allá de la simple plataforma, ya que a partir de un cuarto de juegos crea toda una serie de mundos. La perspectiva plana se ha inclinado por lograr una muy buena sensación de profundidad 3D, dimensión que aparece también en los personajes y en los objetos que forman los decorados. La utilización de los polígonos se ha dejado de lado, empleándose sprites pre-renderizados para sustituirlos.

Tongara es un caballero de juguete que ha de rescatar a la doncella Chelsea y para ello habrá de vérselas con sus compañeros de juguete, convertidos ahora en seres malvados. «Clockwork Knight» cuenta con todos los ingredientes de un buen plataformas: muchos saltos, algún que otro puzzle, zonas ocultas, bonificaciones, enemigos normales y de final de fase, englobados todos ellos en doce niveles. Lo más destacado del juego es la increíble realización gráfica, pletórica de color; aunque las suaves animaciones de todo aquello que se mueve, incluida la de nuestro personaje, no le van a la zaga. Se completa con bonitas melodías que nos acompañarán en las horas de diversión que nos proporcionará, menos de las que pensamos, ya que a pesar de su dificultad, es un juego corto. La valoración global es buena, pero está a expensas de duros competidores como «Astal» o «Bug».

86

C.S.G.

---

tipo de partido que vamos a disputar...–, no pasa de ser bonito visualmente con algunas opciones curiosas. Sin embargo, no es un juego que sea capaz de aprovechar ni tan siquiera al cincuenta por ciento las posibilidades de la máquina estandarte de la compañía del erizo azul. Eso sí, el control del jugador a pesar de no disponer de un ratón –los usuarios de PC sabemos las ventajas– se ha simplificado al máximo. Sin embargo, no todo iba a ser regular en el juego de Sega. La mejor parte es la que está compuesta por las decenas de vídeos de gran calidad que nos presentan el deporte del golf, así como las presentaciones de los diferentes hoyos con modelos en 3D que permiten un conocimiento rápido de las principales características del hoyo al que nos enfrentemos. Pero claro, el hecho de que tenga mucho vídeo y bueno no convierte a un juego en un producto de calidad, sino en algo monótono que no veremos más de un par de veces.



71

O.S.G.

...y además

AVENTURAS EN SATURNO

MYST

V. Comentada: ***SATURN***
AVENTURA



Cuando insertemos el CD de «Myst» en la Saturn, olvidémonos por un instante de golpes poderosos, personajes poligonales y endiabladas velocidades. El frénetico desarrollo de la mayoría de los juegos de la máquina de Sega dará paso a sesudas cavilaciones y ejercicios de orientación que nos permitirán la resolución de continuos puzzles. Una de las aventuras con más clase que existían para PC da el salto a Saturn llevándose consigo todo su encanto, detallados decorados y soberbio desarrollo. El que esté en español palía que las conversaciones habladas estén en inglés, y es una razón más para animarnos a afrontar con garantías el complicado desafío.



PELIGRO: DINOSAURIOS SUELTOS

PRIMAL RAGE

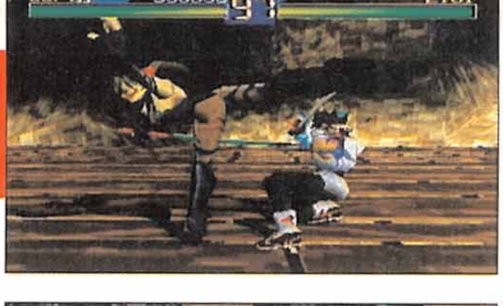
V. Comentada: ***SUPER NINTENDO***
ARCADE

Ya nos contarán en Time Warner cómo han conseguido meter toda la emoción de una de las coin-ops de más éxito en un cartucho de 32 megas. Pues la verdad es que así ha sido; nadie se verá defraudado por este juego de SNES, ya que nada le faltará: ni los golpes especiales de todo tipo, ni el hiperrealismo de los luchadores, ni la extrema adicción. El gran tamaño de los prehistóricos contendientes y sus efectivos y conseguidos movimientos le confieren una "gran" espectacularidad. ¿Que no es más que un juego de lucha? Sí, pero su realización, plagada de detalles y de una calidad soberbia, le aleja de los arcades convencionales.



X Espíritu de lucha

Lo que no se le puede negar a Sony es que el lanzamiento de su PlayStation se ha visto arropado con unos títulos de verdadero lujo. Entre ellos, también uno de los primeros en aparecer en Japón, hace ya casi un año, y que llega hasta nosotros con la aureola de ofrecer uno de los más perfectos entornos de juego 3D jamás visto. «Toh Shin Den», la maravilla con que Takara sorprendió a propios y extraños entre un público ansioso de novedades, muestra lo que para algunos es la máxima expresión de la tecnología del videojuego, y para otros "tan sólo" el comienzo de unos nuevos tiempos dorados del software.



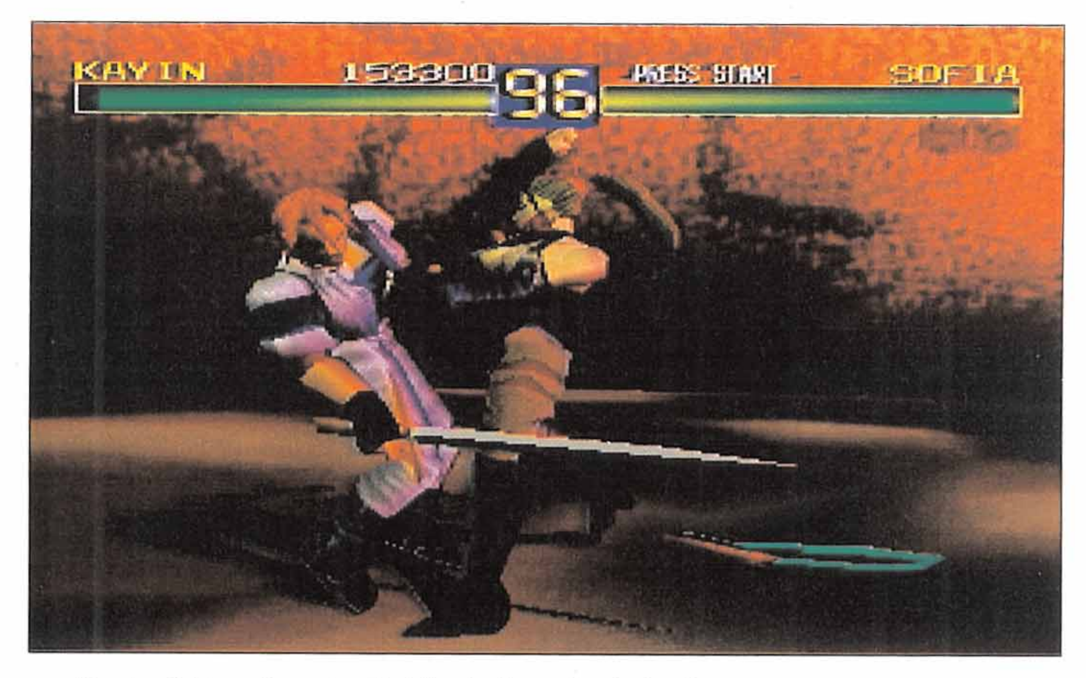


TAKARA
Disponible: **PLAYSTATION**
Juego de lucha

Toh Shin Den







Sólo de sorprendente se puede calificar la aparición de «Toh Shin Den» en el panorama internacional cuando se produjo su lanzamiento japonés. Había que olvidarse de todo lo visto antes y dejar cualquier idea preconcebida a un lado. Lo que se había oído por aquel entonces era que se trataba de un beat'em up tridimensional, con lo que a uno se le venía a la cabeza el inevitable y omnipresente «Virtua Fighter» made in AM2.

La recreativa de Sega ha marcado época y estilo. Y escuchar comentarios sobre un nuevo juego de lucha 3D, aunque ahora en versión doméstica y formato PSX, hacía de las comparaciones, siempre odiosas, el siguiente paso. Aunque de eso nada.

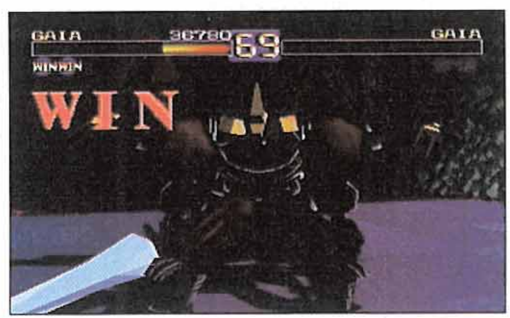
Para empezar, «Toh Shin Den» no es un beat'em up sin más. Hay golpes de todo tipo –como en casi todos los juegos semejantes–, ataques especiales –ídem de ídem–, combos –qué podemos decir–, llaves, etc., etc. Pero lo más significativo se encuentra en que «Toh Shin Den» es un juego basado en la lucha cuerpo a cuerpo, arma en ristre. Léase, todo tipo de arma blanca –dagas, lanzas, sables...– junto a otros útiles, como grandes cachiporras o látigos.

Es decir, si nos ponemos a comparar estaríamos hablando de una especie de combinación entre «VF», «Samurai Shodown» y «MK». Todo eso queda muy bien, pero, ¿estamos definiendo realmente el producto? No, en absoluto. Cualquier intento de compararlo con un juego conocido es en vano.

GENIO EN ACCIÓN

Cuando Sony tenía perfectamente definido el perfil de hardware de PlayStation, la feliz idea fue entrar en contacto directo con un pequeño grupo de desarrolladores, que







El Golpe Definitivo

Si «Toh Shin Den» es un espectáculo en sí mismo, la incorporación de lo que los programadores de Takara han denominado el Súper Ataque, es la guinda del pastel. Este devastador golpe se realiza mediante una combinación de movimientos del pad -¡qué original!- que no aparece en el manual, y tan sólo es conocida cuando el sufrido usuario, con paciencia y habilidad, logra eliminar a todos los rivales, acabando así el juego.

Su realización, además, ha de ser rápida y tan sólo funciona cuando la barra que indica el estado de energía del luchador, llega casi al límite, y comienza a parpadear al adquirir un tono rojizo. Algunos de estos súper ataques, como en el caso de Eiji, Kayin o Ellis, son realmente bellos. Otros, se limitan a ser, simplemente, demoledores. Aquí están todos ellos, incluyendo el de Gaia, el enemigo final, que se puede seleccionar mediante un sencillo truco.

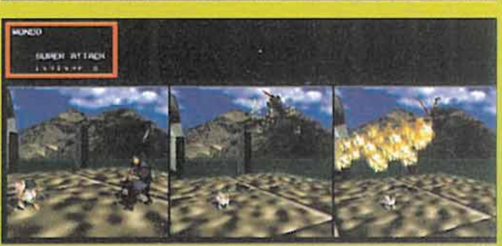
Mientras aparecen en pantalla las opciones que componen el menú principal, hay que pulsar, a velocidad de vértigo, abajo, diagonal abajo-derecha, y derecha, apretando finalmente los botones del cuadrado y el triángulo, del pad -sí, el más famoso golpe de Ryu, en «Street Fighter II», y posiblemente de la historia del beat'em up-. Una voz gritará "Fight!".

Ahora, en la selección de personaje, hay que situarse en la posición de Eiji, mantener pulsado arriba, en el pad direccional, y escoger a este luchador. Pero será Gaia quién estará en nuestras manos. Toda una máquina de luchar, a nuestro servicio.











diseñaran un soft tan nuevo como eficaz, para obtener algunos excelentes ejemplos que apoyaran la nueva máquina. Entre ellos Namco y las múltiples conversiones de sus recreativas, como nombre más destacado. Otras, como Psygnosis -evidente, dada su asociación con Sony-, iban también a resultar definitivas -y citar las últimas noticias de la desaparición del nombre de Psygnosis, como sello independiente, al fundirse con Sony Computer Entertainment, en una nueva división llamada, ahora, Sony Interactive-. Y, claro, nos queda Takara.

Takara, tan sólo con «Toh Shin Den», se ha hecho con uno de los pedazos más importantes del gran pastel de PlayStation. La razón es que, en el juego, se encuentra, en estado puro, el concepto tan traído y llevado de las 3D. A diferencia de otros programas 3D la libertad de movimientos es total, en cualquier sentido del espacio, excepto la imposibilidad de actuar bajo el plano del suelo, obviamente.

TÉCNICA BRILLANTE

Anteriormente mencionábamos la comparación que en su día se estableció con «Virtua Fighter». Gráficamente, Takara gana por la mano -o ganaba, ya que la inminente salida de «VF Remix» para Saturn, echa por tierra este argumento, pero ésa es otra historia-. Escenarios y personajes dotados de un "texture mapping" asombroso, combinado con diversos efectos de luz y gráficos -transparencias, reflexiones, seguimiento de la acción en "video wall"...

La inmediata suposición de que todo ésto conlleva una inevitable ralentización, y el hecho conocido de la gestión que el juego realiza de hasta ¡90.000 polígonos por segundo!, cae por su propio peso en el momento de conectar la PlayStation y comenzar a jugar. Es vertiginoso en su acción, pese a que durante la preparación de ciertos combos, por su propia espectacularidad -para espectacular, el super ataque, una combinación demoledora de golpes y llaves, cuyos movimientos se conocen al vencer a todos los contrincantes-, parece que no responde al pad con prontitud.

Las opciones de juego, por otro lado, son típicas y fáciles de suponer -dos jugadores, un jugador contra la máquina en combate único, y torneo; amén de las distintas configuraciones del pad y el nivel de dificultad, así como calidad de sonido mono o estéreo-.

Con todo, llegamos a la inevitable conclusión de que «TSD» no puede ser considerado como un beat'em up más. Se trata de un juego muy notable. Digamos que es realmente sobresaliente. Un juego con el que Takara ha encontrado lo que parece ser la piedra filosofal en el mundo de las 3D, y el modo de hacerse respetar -aún más-. Un juego con el que el usuario tiene asegurado una pieza de excelente calidad en su colección.

F.D.L.

LO BUENO: ***Su técnica es brillante. Gráficos, sonido, animaciones, velocidad..., todo hace de «Toh Shin Den» uno de los mejores ejemplos del potencial de PlayStation.***

90

LO MALO: ***Limitado en las opciones y el número de luchadores -ocho no es un número muy elevado-. A la larga, se hace inevitablemente conocido en todos sus detalles.***

FX FIGHTER

La revolución del BEAT'EM UP

GTE ENTERTAINMENT/
PHILIPS
Disponible: **PC CD-ROM**
JUEGO DE LUCHA

POR FIN, TODOS LOS USUARIOS DE PC AFICIONADOS AL BEAT'EM UP, TENEMOS UN JUEGO A LA ALTURA DE NUESTROS EQUIPOS. UTILIZANDO LAS MÁS MODERNAS TECNOLOGÍAS EXISTENTES AHORA MISMO EN EL MUNDO DEL VIDEOJUEGO, ARGONAUT SOFTWARE EN COMBINACIÓN CON GTE, NOS PRESENTA LA BOMBA DE ESTA TEMPORADA: «FX FIGHTER», EL JUEGO DE LUCHA MÁS ESPERADO DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS.







Si «Virtua Fighter» supuso en su tiempo toda una revolución en cuanto al concepto tradicional de juego de lucha, las plataformas PC se van a aprovechar ahora de todo lo investigado al respecto y vamos a disfrutar del último escalafón de esta carrera ascendente. Porque, la verdad sea dicha, el género del beat'em up no es que haya tenido muchos representantes en el mundo del PC. Aparte, claro está, de juegos como «Street Fighter II» y lo más revolucionario hasta el momento, «Rise of the Robots», que aunque muy impresionante gráficamente, siempre se le ha reprochado su escasez de movimientos y golpes especiales. Por eso todo el mundo está tan excitado con la llegada de «FX Fighter». Y es que sobre este programa ha recaído, lo queramos o no, la responsabilidad de suplir esta carencia de la que hablamos.





Precisamente por eso, los chicos de Argonaut han tirado la casa por la ventana y han trabajado con el fin de presentar, sencillamente, el mejor juego de lucha jamás creado para las plataformas PC, en formato CD-ROM. No hay que olvidar que esta compañía ha sido la responsable de algunos de los mejores programas de la más reciente historia del software de entretenimiento. Y si no nos creéis, no tenéis más que recordar títulos como «Star Fox», «Starwing» o «Creature Shock». Además, y por si no os habíais dado cuenta, casi todos estos programas, y otros creados por la firma inglesa, tienen algo en común. Efectivamente, se trata del dominio de la tercera dimensión que la que siempre ha hecho alarde Argonaut. En esta ocasión, además, el producto se ha beneficiado de la colaboración de Argonaut con GTE Entertainment, para sacar al mercado algo realmente especial con la tercera dimensión como protagonista, hasta ahora nunca visto en un juego de lucha para PC. No en vano, es el primer juego que utiliza una técnica desarrollada por Argonaut Software llamada "BRender" –abreviatura de "Blazing Render"–, técnica de aceleración de gráficos renderizados en tiempo real que crea y manipula 110.000 polígonos por segundo. Esta revolucionaria técnica ha sido la responsable del aspecto de los personajes, escenarios y secuencias animadas que podemos disfrutar a lo largo de todo el desarrollo del juego, todo ello generado por potentes "Silicon Graphics". En lo que concierne al movimiento de los personajes, punto clave para el éxito de un programa de estas características, se ha utilizado la técnica de "Motion Capture", basando el trabajo en movimientos reales de artes marciales como el karate o el judo.





EL RETO

Después de este abrumador despliegue de datos y cifras, estaréis deseando ya conocer el desarrollo del juego. Pero antes vamos a comentar brevemente los requisitos de sistema y el proceso de instalación del programa. En cuanto a equipo se refiere, lo mínimo que se va a necesitar es un 486 DX2 a 66 Mhz con 4 Megas de Ram y un lector de doble velocidad, aunque, cómo no, se recomienda un DX4 o, mejor aún, un Pentium. Con este último, como podéis imaginar, se consiguen los mejores resultados, en cuanto a espectáculo visual se refiere.

El proceso de instalación, por su parte, permite al jugador escoger entre un par de opciones, una referida a la RAM de la que dispongamos –4 ó más de 4 Megas–, y la otra relacionada con el espacio de disco duro que queramos llenar –18 ó 42 Megas–. Copiar los 42 Megas al disco duro redundará, lógicamente, en la velocidad del juego.

Dicho esto, veamos lo que nos depara «FX Fighter». Nada más arrancar el juego, podemos ver, después de la tradicional presentación de las compañías involucradas en el proyecto, una estupenda animación en la que un sobredimensionado guerrero nos invita a derrotarle. El ser en cuestión es nada menos que el Guerrero Cyborg, quien no ha sido derrotado en dos siglos de enfrentamientos. Para poder luchar contra él antes deberemos haber vencido al resto de los personajes con los que cuenta el juego –ocho en total–. Pues bien, después de la amenaza, y otras animaciones en 3D en las que se presentan

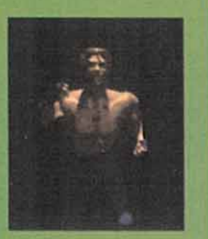
PERSONAJES



ASHRAF: *Monje humano proveniente del planeta Karlak. Sus poderes como hombre sagrado incluyen la posibilidad de lanzar bolas de fuego.*



CYBEN: *Se trata de un robot con grandes facultades de movilidad. Puede saltar sobre su enemigo para aplicarle los grandes rotores que conforman sus manos. Su planeta de origen, Axone, dispone de grandes riquezas minerales, aunque no posee atmósfera.*



JAKE: *Es el único humano 100% del juego. Antiguo guardaespaldas, proviene del planeta Sentral, un lugar superpoblado y con grandes problemas de contaminación industrial. Su agilidad y fortaleza física son dos de sus cualidades.*



KIKO: *Lusk, un lugar plagado de montañas, es el planeta de origen de esta bella y joven estudiante miembro de una raza que adora la cultura. Kiko es una de las luchadoras más hábiles de toda la galaxia.*



MAGNOM: *Se desconocen muchos datos acerca de este extraño y descomunal ser formado casi en su totalidad por roca en estado semi-viscoso. No en vano, proviene de Inferno, el planeta de los volcanes.*



SHEVA: *Las grandes sabanas que cubren el planeta Rhomb son el hogar de esta pequeña y ágil tigresa cuyos movimientos felinos sólo son comparables con su arraigado orgullo, herencia de su raza.*



SIREN: *Proviene de Ursae, un planeta formado por un sólo y magnífico océano del que descienden las Deidades del agua como ella. Entre sus cualidades se encuentran sus poderes hipnóticos.*



VENAM: *Es una mantis guerrera que habita en las selvas tropicales de Peres. Se caracteriza por escupir una especie de líquido corrosivo que atonta a sus contrincantes.*

OPCIONES GRÁFICAS










Seguidamente os mostramos las diferentes opciones de configuración del detalle gráfico con las que cuenta «FX Fighter». Como ejemplo, hemos tomado un combate entre Venam y Jake.



Todas las opciones gráficas al máximo. Nuestros dos protagonistas aparecen reflejados con texturas sombreadas en tres dimensiones, lo que les da un apariencia bastante realista. Así mismo, el detalle del tatami también está fijado al máximo.



Como novedad, «FX Fighter» cuenta con la opción de definir el detalle de los gráficos para cada jugador. En esta ocasión hemos privado a la mantis de sus texturas, por lo que aparece con un aspecto mucho más anguloso y poco detallado.



Observar aquí, aparte de que los dos luchadores se encuentran reducidos a su mínima expresión gráfica, cómo el suelo también se puede ver privado de florituras para acelerar la acción.



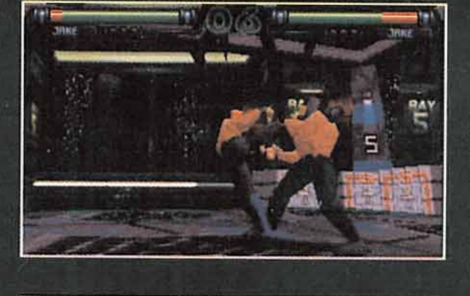
Por último, la opción "Wide Screen" reduce el tamaño de la pantalla para acelerar al máximo los movimientos de los luchadores. Aunque los gráficos que aquí podéis ver son un tanto pobres, os podemos asegurar que tanto los movimientos como la jugabilidad en general no disminuyen en absoluto su calidad.

los luchadores, entramos en el menú principal del juego, compuesto por cinco opciones: un jugador, modo "versus" –dos jugadores–, "tournament" –torneo–, opciones y salir.

La opción de un jugador nos lleva a una sección en la que elegiremos tanto nuestro personaje como al que nos vayamos a enfrentar, seleccionándolo de entre los planetas que habitan el universo especial de «FX Fighter», y es que todos los luchadores de este juego son alienígenas y provienen cada uno de un planeta determinado que es donde se llevará a cabo, por tanto, cada combate. El modo "versus", por su parte, nos permite seleccionar dos luchadores para entrar en combate jugando con otra persona, mientras que con el modo de torneo podemos realizar nuestra particular competición con el número de guerreros que queramos, los cuales se irán eliminando en sucesivos combates. Por otro lado, el apartado de opciones nos permite cambiar tanto las opciones de combate –duración, dificultad, número de asaltos, rapidez del juego...–, como las de gráficos –detalle de cada luchador, texturas, y tamaño de la pantalla– y las de sonido –volumen de los efectos y volumen de la música CD–.

SOBRE EL TATAMI

Pero vamos, por fin, a lo que interesa: los combates. Un rápido zoom nos centrará en la escena de la lucha, en la que podemos ver a los dos combatientes saludándose, haciendo alarde de su perfecta realización tridimensional. Esa misma cámara es la que seguirá en todo momento a la acción, acercándose, alejándose o rotando, según lo requiera el caso, para que no perdamos ni un sólo detalle de lo que acontece sobre el tatami. Así, los combates resultan ciertamente espectaculares, más aún cuando están acompañados por una banda sonora y de unos efectos sonoros de calidad asombrosa. En cuanto a los movimientos de los personajes, cada uno cuenta con nada más y nada menos que 40 movimientos de ataque distintos, incluidos diversos golpes "Hit Combo" que se pueden llevar a cabo mediante combinaciones de teclas –o joystick– no demasiado "rebuscadas" y fáciles de realizar. El



resultado es, pues, la mar de realista. Un dato a tener en cuenta: a diferencia de otros programas de lucha, «FX Fighter» contempla la posibilidad de salirse del tatami, por lo que podemos vencer un asalto con sólo empujar a nuestro rival fuera de él.

Al terminar el combate, veremos una corta animación en la que presenciaremos la explosión del planeta del cual provenía el perdedor. Una vez que hayamos derrotado al resto de contrincantes, podremos acercarnos al planeta del Guerrero Cyborg, para intentar derrotarle y convertirnos en el amo de la galaxia.

Después de habernos dejado los huesos sobre el tatami con «FX Fighter», podemos afirmar, sin temor a equivocarnos, que estamos ante el mejor juego de lucha que han visto nuestros ordenadores compatibles. Gráficamente es casi perfecto. No tiene tanta resolución como, por ejemplo, «Rise of the Robots», pero goza de una agilidad durante los combates nunca vista hasta ahora. Nos encontramos ante el primer "beat'em up" tridimensional para PC, con lo que podemos presenciar la acción desde virtualmente cualquier ángulo que se nos ocurra gracias a los suaves movimientos de la cámara alrededor de los participantes en el combate.

El único punto negativo que podemos mencionar a cerca de este magnífico juego viene dado por las exigencias del hardware. Y es que para disfrutar de todo el despliegue gráfico que nos ofrece «FX Fighter» y ver cómo los luchadores ejecutan sus movimientos con exquisita suavidad, va a ser necesario poseer un flamante Pentium. Aunque, eso sí, las opciones de configuración de detalle gráfico –individuales para cada luchador– permiten que podamos ajustar los gráficos a la velocidad y prestaciones de nuestro sistema, sin perder jugabilidad, aunque nos parezca estar viendo un «Alone in the fighting», por lo anguloso de los personajes.

En definitiva, tanto «FX Fighter» como las técnicas utilizadas en su realización –el "BRender" y el "Motion Capture"– nos han cautivado. Ahora sólo nos queda esperar y ver qué nuevas maravillas asaltarán nuestros PCs en los próximos meses utilizando toda esta nueva tecnología.

F.J.R.

***LO BUENO:** El entorno tridimensional, la variedad de personajes y movimientos, y la terrible jugabilidad de este juego de lucha para plataformas PC.*

96

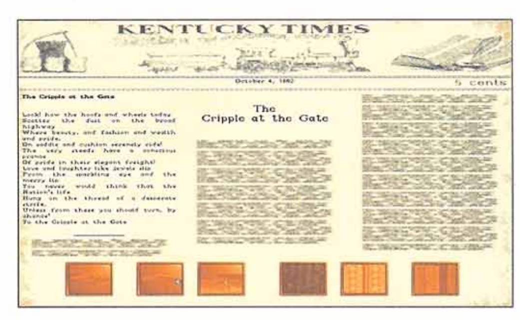
***LO MALO:** El equipo necesario para disfrutar al máximo de todos los detalles gráficos del programa.*

EMPIRE
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR ESTRATÉGICO

THE CIVIL WAR

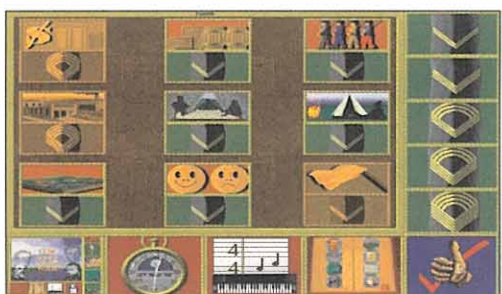
EL PUNTO MÁS CRITICABLE DE LOS WAR-GAMES HA SIDO SIEMPRE LA REALIZACIÓN TÉCNICA. SÍ, SON TODO REALISMO Y ADICCIÓN PARA LOS QUE PREFIEREN PENSAR PRIMERO Y BATALLAR DESPUÉS, PERO TANTO GRÁFICOS COMO SONIDOS SUELEN SER BASTANTE POBRES. EMPIRE HA DECIDIDO QUE LA ESTRATEGIA NO DEBE ESTAR REÑIDA CON EL ESPECTÁCULO Y, CON LA UTILIZACIÓN DE LA ALTA RESOLUCIÓN Y ESCENARIOS TRIDIMENSIONALES, HA CONSEGUIDO CREAR UN SIMULADOR DE GUERRA CON NUMEROSÍSIMAS ACCIONES A REALIZAR Y UNOS ASPECTOS AUDIOVISUALES QUE AL MENOS LE DAN MÁS ATRACTIVO DE LO QUE ES HABITUAL EN ESTE GÉNERO.

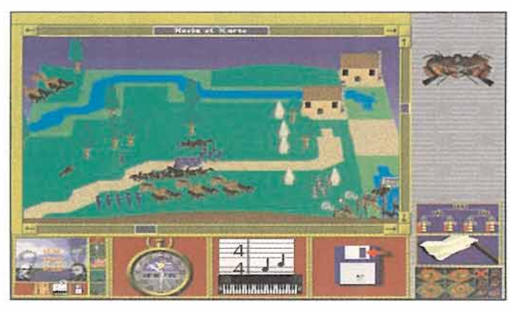
Participa en la historia

















Todos los extraordinarios acontecimientos que entre 1861 y 1864 sumieron a los a posteriori Estados Unidos en la más devastadora guerra civil de la historia, están perfectamente reproducidos en este grandioso juego de guerra, que incluye una completísima base de datos multimedia en la que podemos conocer las biografías de los personajes más ilustres, las armas y tácticas, observar una reproducción detallada de las principales batallas, estudiar los acontecimientos gracias al libro de historia más leído y estudiado sobre el evento, el de David Muzzy, y contemplar fotografías y grabados de la época que contribuyen a meternos aún más en el mundo en el que nos vamos a desenvolver.

TRIDIMENSIONAL

Para facilitar la siempre engorrosa tarea del aprendizaje de todas las acciones, que se activan mediante iconos, el manual contiene un tutorial, con lo que no se tarda mucho en poder desenvolverse con soltura en el campo de batalla. Además, todo el software está en español. Para adquirir la práctica y la destreza necesarias que eviten que nuestro ejército sea aniquilado se puede empezar por practicar en batallas históricas. El movimiento no es por turnos, sino en tiempo real, y sobre la representación del escenario deberemos analizar nuestras divisiones y cuerpos del ejército, que se componen de infantería, caballería y artillería, y seleccionar las órdenes oportunas; desplazamiento, atacar, defender, descanso, etc. Podemos ajustar el realismo de la batalla estableciendo si van a ser válidos o no los valores de moral, cansancio, accidentes del terreno, etc. Mediante un zoom podemos elegir la zona del territorio tridimensional a ampliar hasta el grado de distinguir perfectamente a soldados, caballos, cañones, árboles, casas, tiendas de campaña y demás elementos gráficos. Pero la representación de la lucha no es todo lo espectacular que cabría esperar de la alta resolución y los sombreados Gouraud, ya que aunque el diseño de los sprites y de las construcciones es aceptable, las animaciones y rutinas de movimiento están poco elaboradas, por lo que las unidades más que enfrentarse se aplastan entre sí y se llega a formar un batiburrillo de sprites bastante grande y confuso. Si a ésto unimos que los efectos de sonido son tan escasos que a penas se escuchan unos cuantos disparos, concluiremos en que todos aquellos que busquen el superespectáculo de enfrentamientos estilo arcade se quedarán con la miel en los labios, pues aunque hay que alabar la posibilidad de poder contemplar la batalla de cerca, la realización técnica es mediocre.

***LO BUENO:* Jugar la campaña completa es una auténtica gozada, y el grado de fidelidad a la historia es asombroso, además de toda una enciclopedia sobre la Guerra de Secesión.**

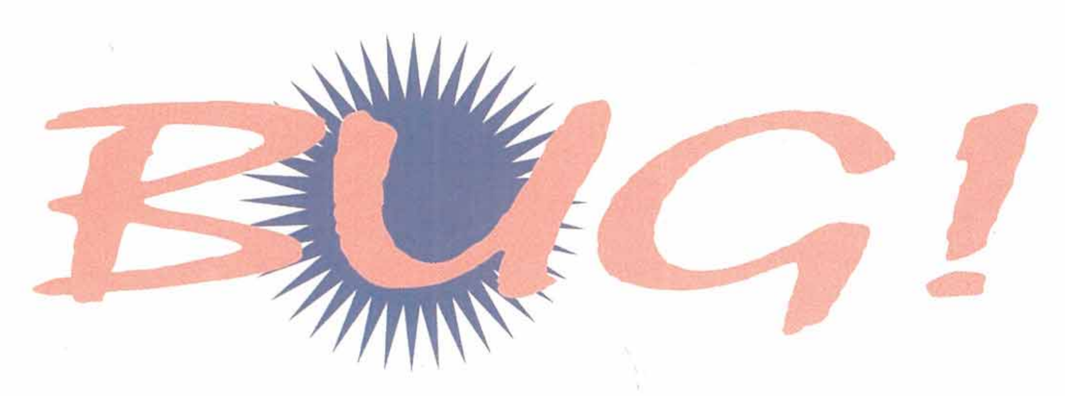
84

***LO MALO:* La idea de mostrar el desarrollo de las batallas hace que el programa sea más atractivo, pero la realización técnica de la representación se podría haber hecho mucho mejor.**

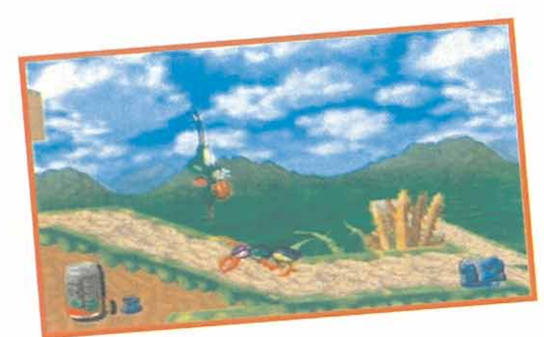
GRANDIOSO

La faceta auténticamente magistral del programa es el juego de campaña completa. Tras elegir la confederación a la que deseamos dirigir, un gigantesco mapa de los estados confederados inunda la pantalla. Y sobre él, pudiendo además ampliar la zona del terreno sobre la que queremos actuar, se puede hacer de todo: mover las tropas hacia la batalla, construir fábricas, campamentos, fuertes, zonas agrícolas, puertos, estaciones de ferrocarril, ciudades, capitales, centros de reclutamiento, hospitales, campos de instrucción, de concentración, y toda la infraestructura necesaria para ganar la guerra. El estilo es parecido al de los programas de Sid Maier, tales como «Colonization», es decir, una simulación tan enorme que siempre estaremos dando órdenes, construyendo, pensando tácticas sobre el campo de batalla, donde dar con la estrategia adecuada es esencial. Toda una prueba para quien crea tener el suficiente cerebro para emular a Abraham Lincoln, o al general Grant.

A.T.I.



BUG!

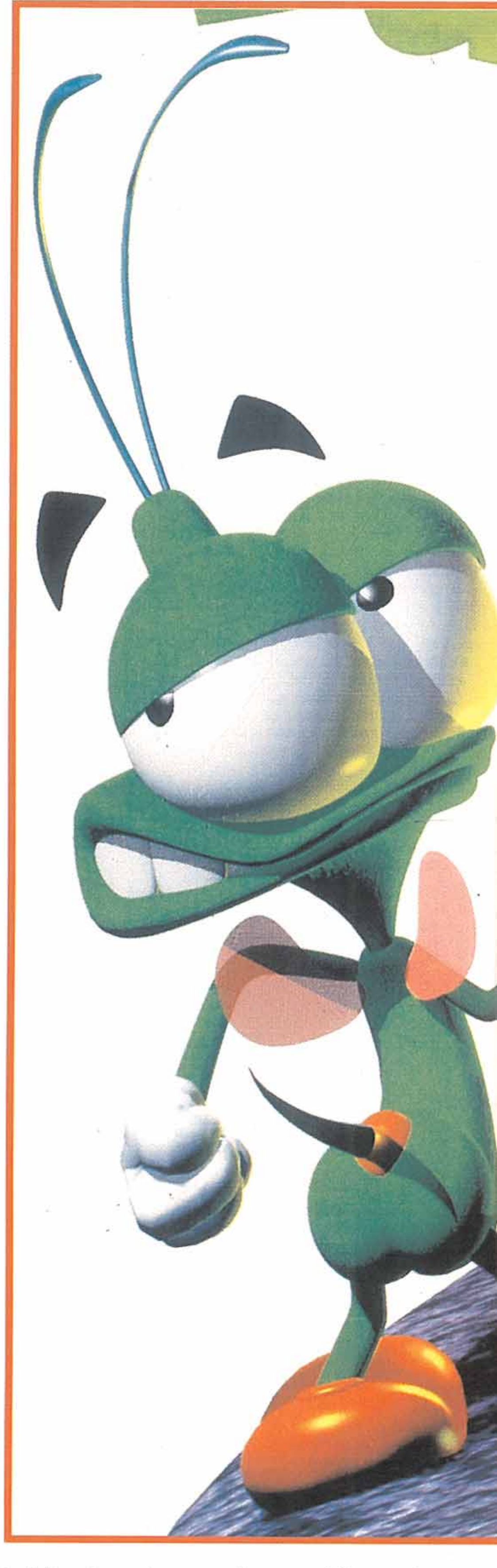




LO QUE PARECÍA INEVITABLE TRAS LA REALIZACIÓN DE «CLOCKWORK KNIGHT», Y EL ÉXITO QUE TUVO EN JAPÓN EN EL MOMENTO DE SU LANZAMIENTO, HA SUCEDIDO. LAS PLATAFORMAS, GÉNERO CARISMÁTICO DONDE LOS HAYA, SE APUNTAN AL CARRO DE LAS 3D, Y NOS PRESENTAN, DE LA MANO DE SEGA, A UN NUEVO PERSONAJE, UN NUEVO HÉROE, QUE INTENTA HACER OLVIDAR LO QUE HASTA AHORA SE HABÍA CONTEMPLADO EN PLATAFORMAS, APORTANDO CONSIDERABLES DOSIS DE FRESCURA Y ORIGINALIDAD.



Muy de moda



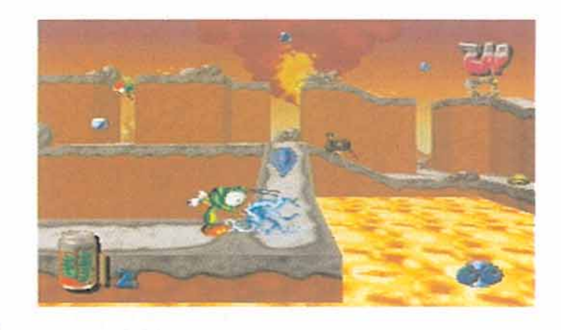
SEGA
Disponible: **SEGA SATURN**
PLATAFORMAS

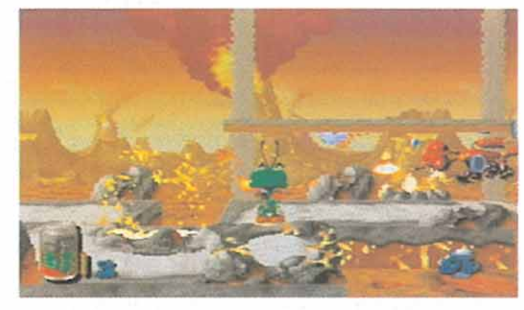
Pero en el caso que nos ocupa, «Bug!», los orígenes no hay que buscarlos en Japón, sino al otro lado del charco, en Estados Unidos. Sega América se ha descolgado con un programa que pretende, por un lado, satisfacer a los miles de aficionados al género dándoles lo que siempre se busca en este tipo de juegos, y por otro, renovarlo de arriba a abajo, con un toque especial de calidad. Y, ¿lo consigue? Antes de responder a esa pregunta intentemos adentrarnos a fondo en el universo de «Bug!».

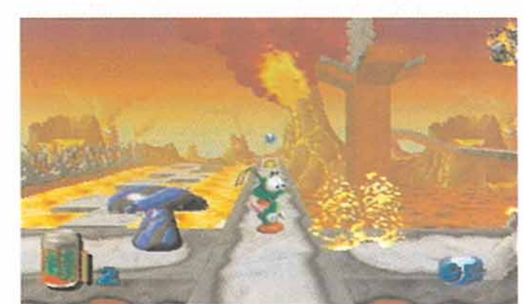
UN EQUILIBRIO COMPLICADO

Parece que, cuando se habla de renovación dentro de un género, estamos intentando acercarnos a algo cada vez más complicado de conseguir. Sea beat'em up, plataformas, aventuras, rol, etc., es realmente difícil contemplar algo –en cualquier máquina– que sea verdaderamente original.
Muchos desarrolladores están de acuerdo –aunque cierto tono de excusa ante la falta de un buen guión, también se deja entrever– en que, en este instante, casi todo está inventado, y excepto ciertas ideas geniales, los juegos tienden a superarse en lo relativo al listón ajustado a parámetros de calidad técnica y realismo, dejando casi prácticamente de lado la innovación en sus esquemas y

Y eso es, precisamente, una de las mayores virtudes –o defectos, según se mire– de «Bug!». Posee la esencia del género, y su mayor punto de originalidad consiste en renovarlo técnicamente, adaptándolo a un entorno 3D.
Y es que, como ya se ha mencionado, era casi inevitable que





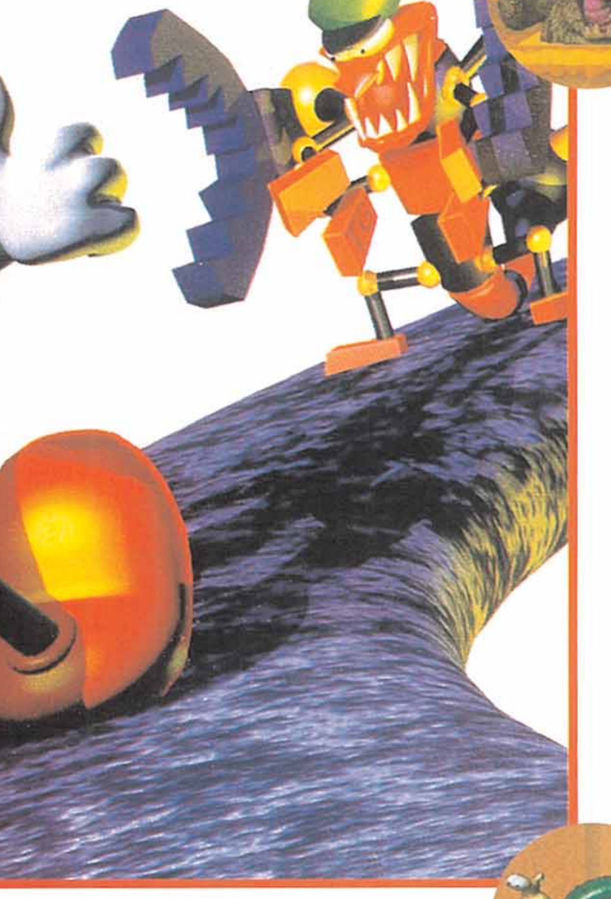


ésto ocurriera. Las 3D, desde la aparición de los nuevos formatos de 32 bits, están de moda. Y sea un juego de acción, deportivo, de lucha, etc., el entorno tridimensional se hace omnipresente, de un tiempo a esta parte.

LOCURA ANIMAL

Así, puestos en antecedentes, ¿qué se puede decir de «Bug!»? Lo primero, que se ajusta perfectamente a los cánones de los juegos de plataformas: habilidad, paciencia, miles de enemigos, trampas, diversos caminos a elegir, elevado número de fases y, cómo no, los siempre típicos, tópicos y queridos enemigos de fin de fase, sin los que un juego de estas características, parece quedarse cojo.
Los seis niveles de «Bug!» –Insectia, Reptilia, Splot, Quaria, Burrbs y Arachnia–, subdivididos en varias fases cada uno, conforman un programa cuya finalización llevará un buen puñado de horas, incluso para los más habilidosos, ya que el punto de dificultad que se le ha imprimido no es, precisamente, muy bajo.
Diversos items que otorgan ciertos "poderes" a la pulga protagonista del juego, tampoco son algo nuevo, aunque, obviamente, no se podía pasar sin ellos. Poderes con los que puede hacer frente a los incontables insectos y bichos repugnantes que se dedican a hacerle la vida imposible.
Lo que puede resultar más destacable de «Bug!» es su realización técnica. Efectos de zoom y scaling, dan mayor verosimilitud al entorno 3D del juego. Y los controles, sencillos hasta más no poder, junto al diseño de las fases, con caminos que se bifurcan, suben y bajan, y dan cierto aire de laberinto a las mismas, contribuyen a elevar la jugabilidad y la variedad.
Ciertos fallos –¿o se ha hecho a propósito?– en la generación de los gráficos 3D lejanos –no confundir con los planos de fondo que, por cierto, aportan una nota muy sugerente al no permanecer estáticos los elementos que los componen–, no empañan el conjunto, aunque tampoco se puede decir que aumenten su calidad.
En definitiva, «Bug!» es un programa técnicamente notable, entretenido y bastante divertido que, sin traicionar a las normas del género, le renueva en cierto modo.
Una renovación, eso sí, basada únicamente en un entorno 3D.
Y es que, si algo está de moda, está de moda y no hay más por donde cogerlo.

F.D.L.



estructuras. Dicho de otro modo, un juego de plataformas, por mucho que utilice gráficos digitalizados o renderizados en SG, siempre será un juego de plataformas, y existirá un personajillo saltando de un lado a otro, partiéndose la cara con otros muchos personajillos.

LO BUENO: ***El ver las plataformas de una forma diferente, lo que influye positivamente en la jugabilidad.***

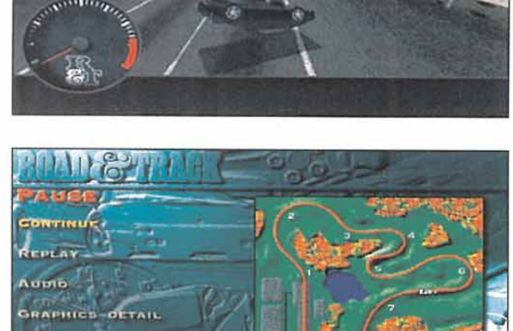
82

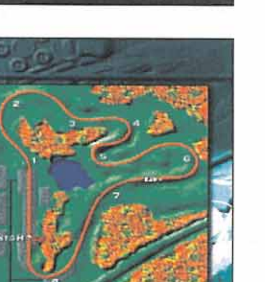
LO MALO: ***A la larga se hace repetitivo. Las fases varían lo justo para no resultar idénticas, pero su estructura y desarrollo es casi siempre igual entre sí.***

THE NEED FOR SPEED™



ELECTRONIC ARTS
Disponible: PC CD-ROM
SIMULADOR





NOS LO TEMÍAMOS. TARDE O TEMPRANO TENÍA QUE OCURRIR. ESA MARAVILLA TECNOLÓGICA, EL ALABADO Y SUPER-DESEADO PENTIUM, TAMBIÉN TIENE SUS LIMITACIONES, POR FIN REVELADAS GRACIAS A ESTE BRUTAL SIMULADOR. «THE NEED FOR SPEED» EXPLOTA AL MÁXIMO LAS POSIBILIDADES DEL MISMO, Y ESO QUE SON ESTRATOSFÉRICAS, PUES NOS PONEN AL VOLANTE DE LOS MEJORES DEPORTIVOS CON UN REALISMO NUNCA VISTO HASTA AHORA, QUE NOS PERMITE SENTIR LA IMPACTANTE SENSACIÓN DE CONDUCIR A MÁS DE 300 KM/H DE VELOCIDAD.



Todos necesitamos velocidad. Tanto si tenéis coche como si no. Tanto si trabajáis, estudiáis o simplemente vagueáis eternamente. Todos, sin distinción de sexo ni límite de edad, necesitamos emociones fuertes. Y pocas emociones son más fuertes que recostarse sobre el asiento deportivo forrado en piel de un Ferrari y, tras arrancar y deleitarse con el bramido de un V-12 con 500 caballos resoplando, meter primera con una palanca metálica, pisar a fondo el acelerador, soltar el embrague, extasiarse con el sonido de los neumáticos patinando sobre el asfalto y experimentar la brutal sensación que significa ponerse a 100 kilómetros por hora en 4,7 segundos.

Si os han asustado estas cifras, hay va otra: para vivir esta experiencia hay que soltar unos treinta milloncejos del ala. No es que dudemos de que desde luego la mayoría de vosotros disponéis de esta cantidad, pero

¡Ponte de 0 a 100 en 5 segundos!

LOS FUERA DE SERIE



FERRARI 512 TR

LAMBORGHINI DIABLO VT

CHEVROLET CORVETTE ZR-1

Bueno, pues ahí están todos; estos son los ocho super-deportivos que vais a poder pilotar. Ya sabemos que los probaréis todos, pero vamos a permitirnos realizar la difícil tarea de elegir uno. No debéis olvidar que tanto su aspecto interior y exterior, como sus prestaciones y comportamiento están muy bien reflejados en la simulación. Hay de todo, la oferta es de lo más variado en el apasionante mundo de los deportivos de lujo. Tenemos diseño, potencia o exclusividad. Representantes de los grandes países del automóvil de carácter deportivo: Italia, Japón, Alemania y Estados Unidos. Por marcas, la elección sería Ferrari, es sin duda la más mítica y valorada en el mundo, pese a su colega alemán, Porsche. Las restantes firmas aún tienen que recorrer un gran espacio en la historia para alcanzar la representatividad de estos fabricantes de sueños sobre ruedas.

Atendiendo a un análisis de los valores de velocidad máxima, aceleración, frenada y comportamiento general, que aparecen en las fichas, también habría que decantarse por el Ferrari 512 TR, aunque seguido muy de cerca por el Carrera, el Acura y el Toyota. El Lamborghini o el Dodge pertenecen casi al terreno de los prototipos de diseño y coleccionismo y son muy difíciles de dominar.

Si lo que buscáis es la relación calidad-precio, ahí es donde los japoneses asestan su golpe mortal. Los 8 millones que cuesta el Mazda o los 10 del Toyota no tienen rival económico en los 15 del Porsche y los 30 del Ferrari. Tan sólo el Corvette puede igualar en precio a los japoneses. El 512 tiene el doble de caballos que el Mazda, pero éste vale tres veces menos, y la verdad es que 240 caballos tampoco están nada mal.



ACURA NSX

TOYOTA SUPRA TURBO

PORSCHE 911 CARRERA

MAZDA RX-7

DODGE VIPER RT/10



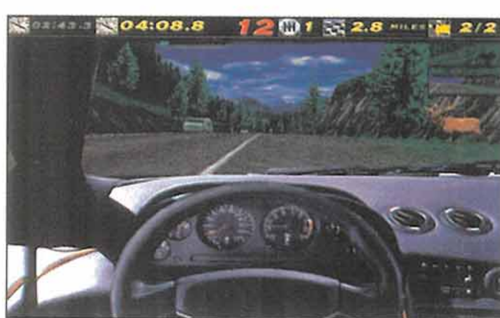


nos atrevemos a proponeros algo mucho más barato, apenas diez mil pesetillas para vivir un simulacro de esa sensación. Os estamos hablando de «The Need for Speed», seguro que si le echáis un vistazo a estas fotografías os convenceréis de que se trata de lo más aproximado a la realidad que se puede hacer hoy en día en un ordenador personal. Desde luego, las desventajas son que no tendréis ni volante, ni pedales, ni guapas chavalas –o chavales– que quieran acompañaros, pero contaréis con grandes ventajas; ni un duro en gasolina ni en multas, sin límite de velocidad, y si tenéis un pequeño despiste –algo bastante fácil mientras se va a más de 300 kilómetros por hora– nada de siniestro total y luego que tal estamos, San Pedro. No pagaréis vuestras imprudencias, ni los demás tampoco. Y, ¿dónde está el concesionario donde puede comprarse este coche virtual? En la tienda de software.

CIRCUITOS VIRTUALES

La esencia de este simulador está en disputar carreras con los ocho mejores super-deportivos del mundo, en circuitos asombrosamente reales y con vistas tanto desde el interior del vehículo como desde su exterior, con cámaras a diversa altura. Los recorridos abarcan los más diversos y bellos parajes: un valle, la ciudad, carreteras costeras, las de montaña y las que rodean el famoso Cañón del Colorado. La forma de enfrentarse a ellos dependerá de la modalidad de competición que elijáis –contra otro coche en singular duelo por llegar el primero a la meta, individual con el objetivo de batir records de vuelta, carreras contra siete adversarios, y el campeonato nacional en el que disputaréis grandes premios en todos los circuitos–. También contra un contricante





ESPECIFICACIONES TÉCNICAS



Como ya habréis supuesto la mayoría de vosotros al ver las imágenes, es indudable que se necesita ser el afortunado poseedor de un Pentium a 90Mhz para fijar todos los detalles gráficos al máximo de definición y disfrutar de la resolución de 640x480, y lograr que semejante cantidad de pixels se muevan con una fluidez acorde a la velocidad del vehículo.

Ahora bien, como sabemos que la mayoría no tenéis más que un DX2, necesitaréis una tarjeta gráfica SVGA VESA con al menos 1 MB de memoria para disfrutar de la alta resolución al precio de disminuir el grado de detalle, el tamaño de la pantalla en las vistas exteriores y desactivar el decorado del horizonte. Por supuesto, 8 MB de RAM como mínimo y un disco duro y su correspondiente controladora con la velocidad de acceso del estándar VESA, ya que el programa está leyendo continuamente en el disco duro.

En lo referente a los vídeos, es recomendable un lector de triple velocidad para que el refresco de la imagen no vaya a saltos. Por debajo de estas configuraciones, lo mejor es irse olvidando de la espectacularidad de la alta resolución y optar por la simplona, aunque aún notable, representación en 320x200.

Para el audio lo más aconsejable es una tarjeta de 16 Bits, tales como las de la familia SoundBlaster o la Gravis UltraSound. La calidad de todos los efectos de sonido y la frecuencia de CD en la reproducción de la potente banda sonora hacen que el esfuerzo de adquirir una de estas maravillas del sonido merezca la pena.

Todo ésto no viene a demostrar que el 486 ya es historia y el Pentium ya no es el futuro, sino el presente.

humano vía modem. Nuestra lucha no sólo será contra esos malditos cacharros de cuatro ruedas y sus sucias tácticas de cerrarte el paso o dejártelo libre amablemente para según pasas por su lado empujarte a la cuneta, sino también contra nuestro propio volante; no es nada fácil ni está al alcance de cualquiera el controlar las brutales reacciones de estos bólidos en circuitos tan enrevesados. Además, en ciertas carreteras, como las de ciudad y las costas, nos encontraremos con la emoción adicional del lentísimo tráfico rodado y la policía que tratará de darnos alcance para ponernos la lógica multa.

TÉCNICA SOBERBIA

Una vez más, una imagen vale más que mil palabras, y vosotros mismos podéis juzgar la calidad gráfica de este programa; sencillamente excepcional. Podréis ver pasar árboles, casas, montañas, y el asfalto bajo las ruedas con todo el lujo de detalles que proporciona la alta resolución. Los decorados son tan espectaculares y poseen un grado de definición tan real que muchas veces os estrellaréis por haber mirado la chica de aquel cartel publicitario o las vacas que pastan en la pradera, por poner algún ejemplo. Del mismo modo, el interior de los coches está espléndidamente representado y casi puede respirarse el indescriptible ambiente que te envuelve al entrar en el habitáculo de cualquiera de estas joyas de la automoción. Exteriormente también nos encontramos ante un prodigio de realidad y las cámaras nos permiten alucinar viendo el humo que sale de los frenos, el asfalto requemado por los derrapes y por los incontrolables trompos hechos al dejar accionado el freno de mano. Las repeticiones de la carrera completa nos permitirán recrearnos en cámara lenta con las pasadas, accidentes y vuelcos tantas veces como queramos, pues pueden ser guardadas. Toda esta excelencia gráfica está apoyada en unos efectos de sonido tan reales que a penas damos crédito a nuestros oídos. Desde la inserción de las marchas en la caja de cambios metálica del Ferrari hasta el peculiar sonido de de cada coche y todos los sonidos de la acción –frenazos, el claxon–, nos envuelven con un realismo absoluto.

CONDUCCIÓN REAL

Pero por encima de esta soberbia calidad gráfica, aún podríamos colocar el realismo en la sensación de velocidad, en la conducción y en el comportamiento de los coches. Por ejemplo, para controlarlos en línea recta siempre hay que ir dando pequeños toques de volante, como en la realidad. Cada modelo posee un comportamiento en curva específico. La conducción permite todo tipo de diabluras y trucos para no salirnos en las curvas, apurar en los adelantamientos o bloquear el tren trasero con el freno de mano... La respuesta del volante y demás sistemas de control –caja de cambios, frenos, ABS– es tan inmediata como realista. La sensación de velocidad es lo más real que hemos visto hasta ahora, casi se sale del campo de la ficción informática. El detallado granulado del suelo, ya sea asfalto o carretera de tierra, y os sorprenderéis moviendo la cabeza o echándoos las manos a la misma en los frenazos y accidentes.

LO BUENO: *Los gráficos en alta resolución y los efectos de sonido con sistema tridimensional hacen que el realismo en la sensación de velocidad sea lo nunca visto. La banda sonora es realmente apabullante.*

94

LO MALO: ***Que no se puedan sacar por impresora los textos de las fichas ni las tablas de clasificación y records.***

Cuando decidáis descansar un poco para que la adrenalina deje de inundar vuestras venas, podéis ver las fichas de los coches, con espectaculares fotografías en SVGA y vídeos que adornan las secciones de prestaciones, datos generales, mecánica e historia. En nuestra conducción por el programa, nos acompaña una sobresaliente banda sonora de rock y tecno que inundará nuestros oídos.

Más de diez veces aparece la palabra realismo o cualquiera de sus variantes gramaticales en este artículo. Y no es para menos. «The Need for Speed» se merece ese diez en realismo; es el simulador de coches más virtual que existe.

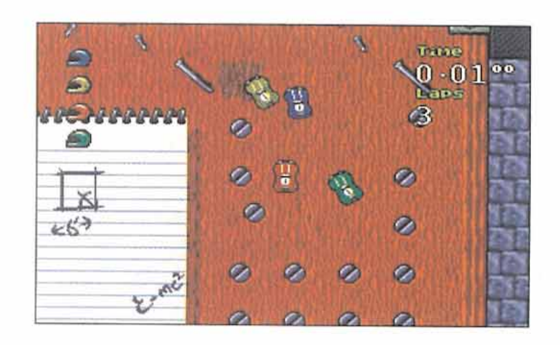
A.T.I.

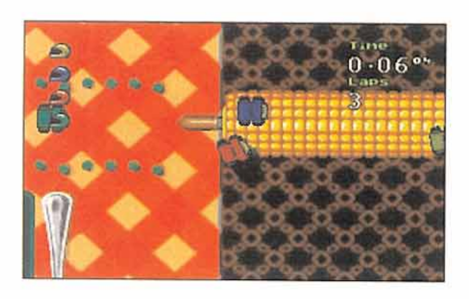
Micro Machines 2: Turbo Tournament

Pequeño en tamaño, grande en diversión

CODEMASTERS
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE

Desde su creación, hace ya unos cuantos años, en Codemasters se han especializado en la realización de juegos con la diversión como bandera basada en un adictivo desarrollo de la acción del juego y unos gráficos coloristas y muy agradables. Ésto, si cabe, es aún más difícil de llevar a cabo si a los aspectos señalados le unimos una gran simplicidad tanto en la idea como en el manejo del juego. Juntando estos componentes con ese toque especial que Codemasters da a sus creaciones, salen maravillas como «Fantastic Dizzy», «Pete Sampras» de Mega Drive, o «Micro Machines», título este último tan exitoso que ha propiciado la aparición de una segunda parte que le va a dar mil vueltas.





Con la excusa de reeditar de nuevo las carreras de los vehículos en miniatura por los más insospechados rincones de nuestra casa, los esfuerzos de Codemasters se han centrado en hacer un juego que entretenga a todo el mundo, y para ello lo han dotado de unas posibilidades muy superiores a su predecesor. La velocidad es uno de los factores clave, por lo que podremos controlar la rapidez con que se moverán nuestros pequeños vehículos, variando la resolución en pixels y los frames de animación –30 ó 60–. Gracias a ésto nos veremos dentro de veloces carreras por intrincados circuitos en los que nuestros reflejos siempre serán insuficientes. La rapidez de la acción y la simplicidad del desarrollo obtienen los mejores resultados en cuanto a adicción se refiere.

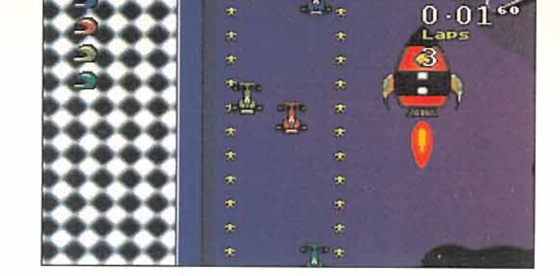
Pero no queda ahí la cosa en cuanto a mejoras al original se refiere. Además de poder participar de uno a cuatro corredores simultáneamente en una carrera, se pueden organizar torneos de hasta dieciséis participantes –Party Play–, sin contar las diferentes modalidades de carrera. Challenge, Head To Head –con el mismo desarrollo que en «Micro Machines»–, Super League, y como novedad una carrera contra el tiempo con el objetivo de establecer récords en cada circuito: Time Trial.

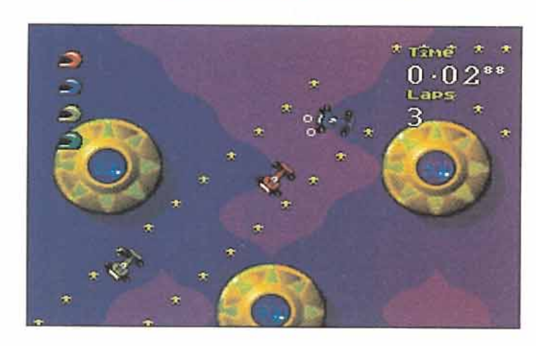
Pero sin duda lo más novedoso es el Construction Kit, un apartado del juego que nos permitirá diseñar nuestros propios circuitos –y correr en los mismos– poniendo a nuestro alcance todos los componentes necesarios, así como rediseñar y modificar unos que incluye el programa. Lo mismo podremos hacer con los vehículos, retocándolos o bien creando otros nuevos; un detalle más que convierte a «Micro Machines 2» en un juego de lo más completo. No es sólo porque se hayan mejorado los gráficos, ni por la inclusión de muchos más circuitos con trazados más enrevesados, ni por la multiplicación de las posibilidades de cara a la jugabilidad, pero es más atractivo que «Micro Machines». Ni aunque el control se haya depurado, y la velocidad se triplique, y los efectos sonoros den mayor realismo aún, no dejará de ser muy similar al original del que adopta fielmente el desarrollo.

Igual, pero mejor, y eso es en definitiva lo que importa: más divertido, más entretenido, mejor.

C.S.G.











Digital Pinball



Rigidez excesiva





Desde mucho antes de que los videojuegos comenzaran a ser una fiebre, y sobre todo un negocio, las máquinas de pinball dominaban un mercado que, a la sazón, ni siquiera era considerado como tal. Los salones recreativos estaban plagados de estos artilugios que, con el paso del tiempo, no han hecho sino afianzarse, sabiendo adaptarse a las nuevas tecnologías y a unos usuarios cada vez más exigentes.

Ahora los pinball digitales para ordenador y/o consola son cada vez más reales y más sofisticados. Y uno de los últimos es «Digital Pinball», un CD para Saturn que da una de cal y otra de arena, pero capaz de satisfacer a los amantes de este tipo de juegos.

Por lo que más llama la atención «Digital Pinball» –y hasta que aparezcan otros juegos similares, como «Tilt» de Virgin para PC y PSX– es su configuración y diseño 3D. Un diseño que, sin embargo, a aquellos que busquen algo realmente revolucionario les dejará un sabor agridulce. Después veremos por qué.

El juego se compone de cuatro mesas –Gladiators, Knight of the Roses, Warlock y Dragon Shodown–. En todas y cada una de ellas, las más diversas opciones que se pueden encontrar en un pinball auténtico están presentes. Multiball, especiales, rampas... Características que, aparte de realzar el punto de realismo de «Digital Pinball», dan solidez al producto y aseguran la diversión.

Todo esto sobre el papel, resulta ideal. Lo malo es que, en la práctica, se ha llevado a efecto de tal modo que el conjunto queda algo desvirtuado en su calidad, pese a mantener una línea global notable.

¿Dónde falla «Digital Pinball»?

Bien, si cuatro mesas no son un número excesivo, tampoco es que se quede corto. Pero ésto es más una anécdota que otra cosa. El principal defecto que encierra el juego se encuentra en la enorme variedad de opciones y multitud de bonificaciones que se dan a lo largo de una partida. ¿Suena extraño? Es posible que sí, pero el problema no reside tanto en esta –a priori– excelente variedad, sino en que todos los mensajes que aparecen en pantalla, bien sea para indicar que hemos conseguido bola extra, diez millones de bonos, o que una rampa se acaba de activar para conseguir un jackpot, por ejemplo, se plantan sin previo aviso en medio de la pantalla de juego, tapándola casi por completo, y dificultando la visión de la bola –o bolas, según– durante unos segundos que pueden resultar preciosos.

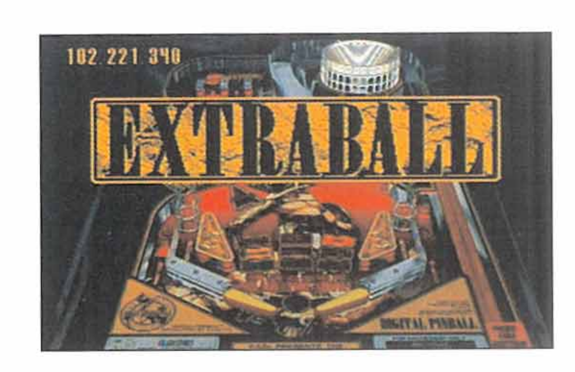
Si estos mensajes se hubieran situado –por ejemplo– en una esquina de la pantalla, no habría pasado nada, pero lo único que se consigue con el planteamiento de «Digital Pinball» es bajar la jugabilidad de forma alarmante.

Y, pese a todo, la realización técnica, sino brillante, sí resulta muy notable. Gráficamente alcanza un alto nivel, al igual que en el apartado sonoro. Pero en el primero, se podía haber llegado a algo más, con la incorporación de efectos de zoom y travelling por rampas, que se han ignorado por completo, dejando una pantalla fija, siempre con la misma perspectiva de la mesa.

En resumen, «Digital Pinball» es un buen juego que podía haber sido mucho mejor. Divertido, entretenido, pero no genial. La verdad es que Kaze podía haber aprovechado mucho mejor las posibilidades de Saturn, que ha sido infravalorada en este CD.

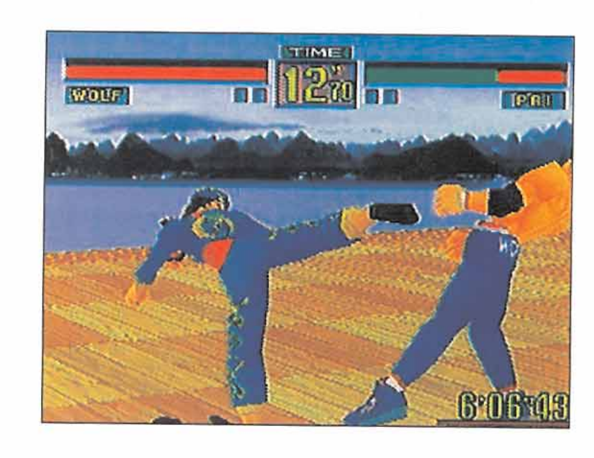
F.D.L.





Virtua Fighter Remix

Cuestión de tiempo

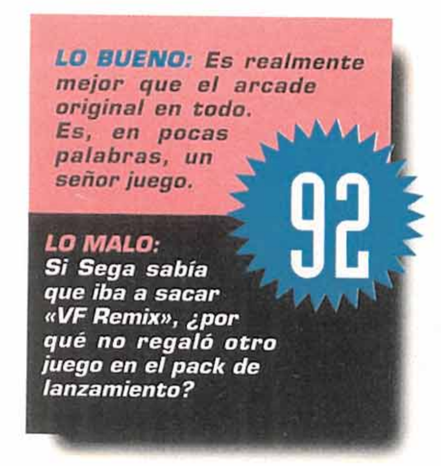


SEGA/AM2
Disponible: SEGA SATURN
JUEGO DE LUCHA

Hace casi un año Saturn se ponía a la venta en Japón, acompañada por una serie de títulos entre los que destacaba como una estrella rutilante el «Virtua Fighter» de AM2, en una versión doméstica capaz de asombrar a propios y extraños. Ciertos ligeros defectos no llegaban a ensombrecer el fascinante conjunto. Pero la duda permanecía ahí. ¿Había desarrollado AM2 su «VF» de Saturn con más prisas de lo normal? La respuesta puede encontrarse ahora. El lanzamiento de «Virtua Fighter Remix» demuestra de lo que es capaz Saturn, cuando un desarrollo de software está bien planificado. Fue al principio del verano del 95 cuando Sega decidió dar una multitudinaria rueda de prensa en Madrid. En este momento se hizo oficial –cosa que quien más y quien menos ya se suponía–, que Saturn se lanzaría el día 8 de julio en España, en un pack formado por –vaya casualidad– la máquina y «Virtua Fighter». Y, fíjense ustedes qué curioso, en la fiesta que siguió a la rueda de prensa, se presentaba por vez primera a estos impacientes reporteros la versión "bonita" de «VF».







«VF Remix» parecía, a simple vista, un producto de factura impecable. De hecho, se puede asegurar sin ningún rubor que está bastante más logrado que el arcade original, evitando todo comentario sobre las diferencias en resolución de imagen, entre uno y otro.

Las diferencias, sin embargo, no afectan a la esencia del juego en sí. «VFR» ha sido dotado de texturas en rings y personajes, se han cambiado las imágenes de los luchadores en la pantalla de selección de los personajes, dándoles un aspecto más cercano al de un cómic que un juego y... poco más.

Lo que sí se nota es que se han subsanado los defectos que presentaba la primera versión doméstica del juego, ya que parece que «VF Remix» desarrolla su acción con una velocidad algo más elevada, lo que redunda en una mayor jugabilidad.

En definitiva, se puede decir que «VF Remix» es un juego excelente, con numerosas mejoras respecto al presentado por Sega en su pack de venta de Saturn.

Y aquí es donde nos empiezan a asaltar las dudas. La primera versión de «VF», ¿se hizo a todo correr y nadie quedó satisfecho del todo en Sega? Se asegura que la versión remix se desarrolló para celebrar la venta de la Saturn un millón en Japón, pero, ¿por qué, entonces, y estando ya desarrollado, el primer juego que se ofreció al usuario en España era la versión precedente, y no la remix, que es mejor?

¿Por qué en USA, donde la versión básica de «VF» salió en venta normal, y no en un pack, Sega ha ofrecido gratuitamente la versión remix, como una actualización a los usuarios registrados del primer juego?

«Virtua Fighter Remix» es un juego genial, que además saldrá a la venta a un precio especial –menos de seis mil pesetas–, mucho más reducido que el resto del soft disponible actualmente para Saturn, y se regalará un CD+G especial con imágenes generadas en SG de los luchadores. Nadie debería perdérselo.



Pero, entonces, ¿por qué no se hizo antes, cuando se lanzó la máquina en julio? Eso es un misterio, y no el de las pirámides.

F.D.L.

LO BUENO: *Es realmente mejor que el arcade original en todo. Es, en pocas palabras, un señor juego.*

LO MALO: *Si Sega sabía que iba a sacar «VF Remix», ¿por qué no regaló otro juego en el pack de lanzamiento?*

92



"MI ODISEA PERSONAL"

MANÍA PURA (Segunda parte)

MANIOBRAS ROLERAS EN LA OSCURIDAD

Otra de las comunes costumbres de muchos usuarios amantes del tema "rol" –en especial, las de los aficionados a los de terror– es la de crear un propicio ambiente antes de ponerse frente a la pantalla. Apagar las luces de la habitación, poner en el "CD" una música externa que vaya bien para la atmósfera del juego, son algunas de las "manías" del personal. Muchos son también los que conectan el ordenador al equipo "hi-fi" y lo ponen a toda pastilla, con el consiguiente susto para los vecinos que escuchan, en horas nocturnas, todo un "menú variado" de gritos, golpes y ruidos, sin saber muy bien de dónde proceden. Bueno, para algo están los "tapones de los oídos", ¿no?

MANÍA: Idea fija obsesiva/ Gusto excesivo, afición exagerada por algo// Sí, esto es lo que nos sucede a los "micromaniacos" y a todos los que tenemos una "irrefrenable pasión" por mirar una pantalla donde la "sesión continua" tenga que ver con videojuegos y entretenimiento. Gazpachos multimedia, guisados de programación, estofados de hojas de cálculo y batidos Internet. Todo forma parte de nuestro mundo de "manías persecutorias". Si todas las manías del mundo fueran como éstas, la balsa navegaría mucho mejor. Y si no, leed en los siguientes párrafos y lo veréis. Todo sano y verídico como la "vida misma".

EL COLECCIONISTA DE "CHICAS SEXY"

Incontables son los usuarios que coleccionan "chicas digitales" dentro del disco duro de sus ordenadores. Rubias, morenas, altas, esbeltas, con ropa, sin ropa..., y un sinfín de preciosidades de diferentes "características" cada una. Algunos, llamémosles los más "enamoradizos", bautizan a sus chicas preferidas con nombres inventados: Maura, Lorena, Cindy..., y les cuentan mil y una historias sentimentales, tomando un trago con ellas, para ligar un poco. ¡Y es que en la realidad... ES TAN DIFÍCIL!

PESADILLAS CON LOS CHICOS-PITAGORÍN

Son el terror de los "almacenes de hardware y software", y causan pesadillas y dolores de cabeza a cientos de vendedores comerciales. Llegan a la tienda, de la mano de su papi, agarran descuidada a la pobre víctima, y someten al vendedor a un "cruel interrogatorio" del cual se las ve "canutas" para escapar. "Señor, señor, ¿qué ordenador cree usted que corre más, teniendo en cuenta la velocidad en "coma flotante" del procesador integrado? ¿Se puede conectar con este portátil a un "acumulador de energía solar" sin que se funda? ¿A cuántos "megahercios" reales "pita" esta videoconsola de CD-ROM? ¿Tiene sus hijos muchos videojuegos?". –¿Tú qué edad tienes, hijito?– pregunta el sudoroso gerente de la tienda al crío. "Todavía no he cumplido los diez, señor". Y acto seguido... ¡K.O. Técnico!

AFICIONES MECÁNICAS O LOS DESASTRES DEL "MANITAS"

También están los "maniacos" del "autoservicio técnico", o sea, los "aspirantes a destrozarlo todo", que desmontan en un "cuarto de hora" al pobre ordenador para implantarle ese circuito nuevo –diseñado por ellos mismitos– que hace "no se sabe muy bien qué" con la controladora de vídeo-a-través-del-modem-y-el-aire-acondicionado del salón. Al final siempre se "funde el aparato", además de ocasionar un cortocircuito en todo el bloque de pisos. ¡Genial! ¡Ya sé dónde está el fallo! Probaré de nuevo con el "microondas".

LA FIEBRE DEL MAGIC-ADICTO

Sí, sí. Una de las peores "obsesiones" la constituye ese "endiablado juego de cartas de rol" coleccionable, que trae "de pies y cabeza" al 90% de la población terrícola. El famoso "MAGIC: El Encuentro" pasará a la historia como la peor enfermedad de los hobbies de entretenimiento.
Bien, y como todavía me quedan algunas "maniacas obsesivas más" en el tintero, prorrogaré las mismas para el próximo número. Así que, allí nos veremos.

Rafael Rueda

TRIVIA-BIT:

1) ¿Qué significan las siglas I.R.M.?
2) ¿A qué famoso videojuego de U.S.Gold le hubiese gustado jugar a Albert Einstein?
3) Todos sabemos que "Zool" es mosca karateka que viaja por el país de los Chupa-Chups, pero ¿sabrías qué pintor-artista español, mundialmente conocido, rediseñó en los años sesenta el logotipo de la marca de caramelos con palo más famosa del mundo?
4) ¿Recuerdas el nombre de los creadores de «Space Ace» y «Dragon's Lair: Scape from Singe's Castle»?

Soluciones del TRIVIA-BIT (número 8):
1.- H.R.Giger. 2.- 1c, 2e, 4f, 5d, 6a.
3.- Raúl Juliá. 4.- Un monito.

FADE TO BLACK

CORRÍA EL AÑO 2.190 Y EL SISTEMA SOLAR HABÍA CAÍDO BAJO EL DOMINIO DE UNA PODEROSA RAZA ALIENÍGENA QUE HABÍA SOMETIDO A LOS SERES HUMANOS A LA ESCLAVITUD. ESTAS CRIATURAS, LLAMADAS MORPHS, ERAN CAPACES DE CAMBIAR VOLUNTARIAMENTE DE ASPECTO Y POSEÍAN UNA GRAN FUERZA MILITAR QUE HACÍA INÚTIL TODO INTENTO HUMANO POR RECUPERAR LA LIBERTAD. LOS ESCASOS REBELDES QUE INTENTABAN LUCHAR CONTRA LA TIRANÍA DE LOS MORPH, UNIDOS EN UN GRUPO LLAMADO MANDRÁGORA, POCO PODÍAN HACER CONTRA TAN PODEROSOS ENEMIGOS.

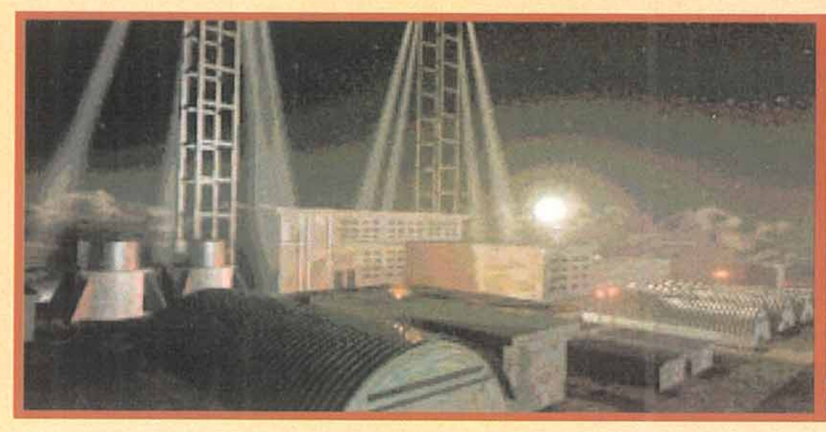
Conrad Hart había vagado 50 años por el espacio en estado de criogenación a bordo de una lanzadera espacial cuando la mala fortuna quiso que una nave de los Morph detectara su presencia. Brutalmente despertado, fue hecho prisionero y trasladado a la Luna, a una prisión de máxima seguridad llamada Nuevo Alcatraz.
Pero sin saberlo, tenía un aliado en la prisión. Mientras escuchaba por la videopantalla de su celda la insoportable charla de uno de sus carceleros, una figura humana irrumpió en la sala desde la que hablaba el morph y terminó con su vida. El hombre, llamado John O'Connor, le explicó que había logrado escapar de esa celda pocas horas antes y que había conseguido dejar allí algunos objetos útiles que le ayudarían a escapar. Prometiéndole que seguiría en contacto con él, John le reveló que la única forma de escapar era a través de una de las naves que había en el hangar.

ESCAPAR DE LA PRISIÓN

Conrad recibió un mensaje de John diciendo que debía dirigirse a la enfermería y localizar un perturbador de radares que agentes de Mandrágora habían ocultado en un kit médico y que les ayudaría a escapar sin ser detectados. Encontró una mina en el armario de su celda, salió al pasillo exterior, destruyó un robot vigilante, abrió la siguiente puerta al pisar un panel del suelo y atravesó rápidamente dicha puerta antes de que se cerrara de nuevo. En la próxima sala, se colocó sobre un panel de color verde que había en el suelo, esperó a que un robot enemigo hiciera lo mismo sobre un panel rojo y entró rápidamente en la próxima sala. Allí eliminó un nuevo robot y un soldado enemigo y tomó el ascensor que conducía al próximo sector.

Se encontraba en la sala de guardia y pronto se fijó en la presencia de varias puertas y una estación de carga que le permitió regenerar su escudo. Atravesó la puerta que conducía a la cafetería, destruyó varios enemigos, descubrió otra mina en un armario y encontró un humano que trabajaba como cocinero y que le sugirió que se escondiera en una sala cercana. Siguió su consejo, eliminó dos morphs y activó un terminal para abrir un acceso secreto en la cafetería. Retrocedió hasta la sala de las mesas, encontró el acceso secreto y, evitando pisar cualquiera de los paneles electrificados, encontró un armario con un cargador de balas explosivas. Regresó a la sala de guardia, recargó su escudo y esta vez abrió la puerta de la enfermería. Después de destruir una gran araña mecánica, encontró un escáner de información y un mensaje de ayuda en el armario ►



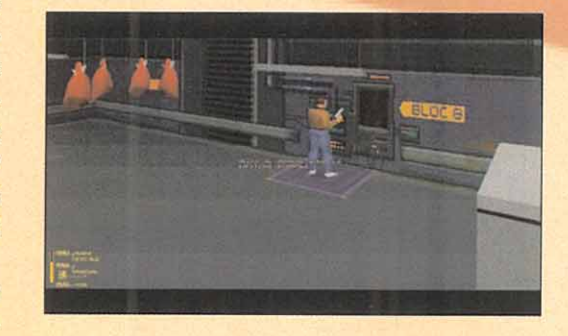


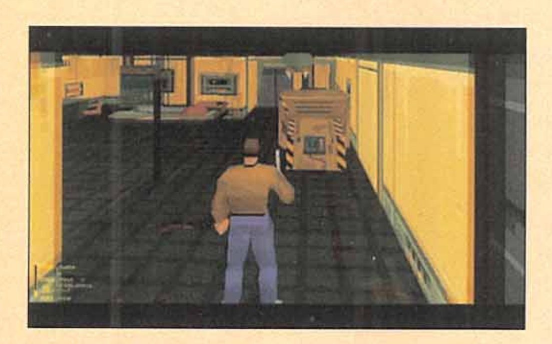

del fondo del pasillo, y activó un terminal que le permitió abrir un corredor oculto. Atravesó la única puerta abierta, pero en lugar de enfrentarse con los morphs que custodiaban la sala tomó un ascensor situado a su derecha, destruyó los enemigos, disparó contra todos los barriles que encontró y volvió a entrar en el ascensor. Así pudo destruir a los morphs que había visto sin que se regeneraran y abrir la próxima puerta mediante el terminal de su derecha.

En la próxima sala había varias minas flotantes, peligrosos objetos punzantes que se mantenían inmóviles hasta lanzarse contra cualquiera que se acercara demasiado, así que intentó mantenerse lo más lejos posible de ellos y encontró un botón rojo que desactivaba la barrera láser que protegía la puerta de la enfermería. Una vez dentro, eliminó varios enemigos y encontró en los armarios una llave y el kit médico del que le había hablado John. Un nuevo mensaje le explicó que su próxima misión consistía en desactivar las puertas del hangar introduciendo en la sala de ordenadores un código de seguridad que sólo conocía el alcaide de la prisión.

Rregresó a la sala de guardia, recargó su escudo y utilizó la llave recién encontrada para abrir la puerta del corredor norte. Utilizó el terminal de la sala de control para abrir un corredor situado en la sala de criogenia, entró saltando sobre dos losas electrificadas y, después de eliminar dos enemigos, vio una puerta cerrada y dos ascensores.

Tomó el ascensor de la izquierda, pulsó un botón rojo, eliminó un morph y llegó a una sala donde encontró en un armario la llave de la sala de reposo. Regresó a la sala de los dos ascensores y utilizó el de la derecha para llegar hasta el sector 5 y encontrar el despacho del alcaide. Sentado en su mesa y protegido por unos paneles transparentes el alcaide parecía invulnerable a cualquier ataque, pero consiguió acabar con él lanzando una mina contra una de las paredes de manera que rebotara tomando el ángulo adecuado. Eliminó un morph, se acercó a una especie de pirámide para conseguir la habilidad de abrir cerraduras y extrajo del armario el ansiado código. Lo introdujo en el terminal de ordenador de una sala cercana, volvió a la habitación de los dos ascensores, entró en la sala de reposo, activó un terminal y regresó a la sala de guardia. El terminal que acababa de activar permitía utilizar el ascensor derecho de la sala de guardia. En la nueva habitación destruyó varios enemigos y pulsó un botón rojo para poner en marcha un pequeño vehículo que le permitió cruzar una puerta cerrada. Un nuevo botón rojo activó el ascensor del fondo de la sala y con su ayuda alcanzó por fin el hangar de la prisión. Después de limpiar la zona de enemigos, subió a la nave en la que le esperaba John y, por fin juntos, consiguieron escapar de la prisión espacial.







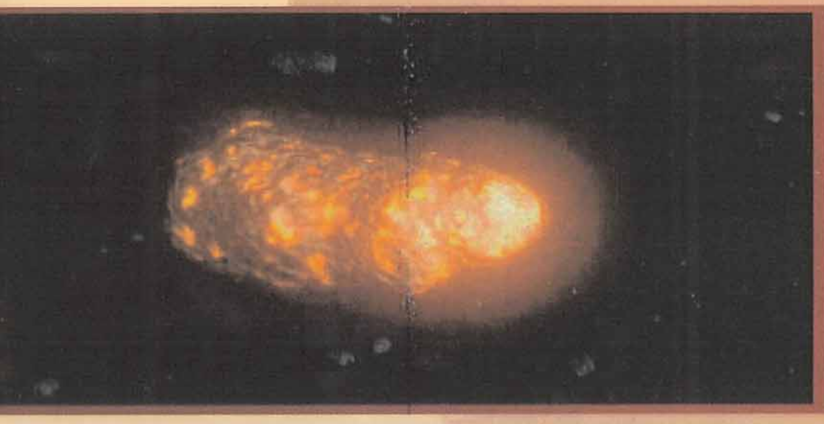
RESCATE DEL PROFESOR

Pero por desgracia la huida de Conrad y John fue rápidamente advertida por los Morph y dos cazas fueron en persecución de los fugitivos. Al verse rodeado, John llamó por radio a Sombra, la estación espacial de los rebeldes de Mandrágora, y fueron teleportados a la estación pocos segundos antes de que su nave fuera destruida por un disparo de los Morph.

Sarah Smith, uno de los líderes de la resistencia, recibió a los dos fugitivos y les dio la bienvenida. Pero mientras John explicaba a Conrad las actividades de los rebeldes, Sarah recibió una importante llamada. El profesor Bergstein, un brillante científico humano, se hallaba prisionero de los Morph en un laboratorio de investigación situado en el asteroide D321.Les rogó a John y Conrad que se teleportaran por separado a los dos sectores del laboratorio, localizaran al profesor y lo trajeran de nuevo a Sombra antes de ser obligado a revelar sus conocimientos.

En el asteroide enemigo, Conrad recibió un mensaje de Sarah explicando que habían averiguado que el profesor se hallaba con toda seguridad en el sector que él estaba explorando y que muy cerca había una sala de teletransporte que podría ser utilizada para liberarle. Encontró dicha sala y recibió un nuevo mensaje, esta vez de John: debía desactivar el generador de la sala de máquinas para evitar el sistema de seguridad y permitirle reprogramar el teletransportador con las coordenadas de la estación rebelde.

Después de destruir dos arañas mecánicas, regresó a la sala inicial y siguió caminando hasta llegar a una sala con dos puertas. Atravesó la puerta derecha, encontró en unos armarios un cargador de balas explosivas y la llave de la sala de máquinas, retrocedió a la sala de las dos puertas y cruzó la puerta izquierda para llegar hasta la sala del generador. Después de matar varios enemigos y desactivar el generador, recibió un mensaje de John diciendo que había conseguido reprogramar el teletransportador y desbloquear una puerta en el laboratorio.





Regresó a la sala de las dos puertas, volvió a cruzar la de la derecha, continuó adelante, abrió una puerta pisando un panel, eliminó varios enemigos, abrió la puerta de las celdas mediante un terminal y recargó su escudo. Al entrar en la sala de las celdas fue recibido por una verdadera nube de fuego enemigo, pero consiguió acabar con sus agresores y llegar a la sala donde se encontraba prisionero el profesor. Encontró en un armario unas balas rastreadoras de calor y abrió las rejas de la celda desde un terminal, momento en el que el profesor le explicó que los Morph estaban diseñando una poderosa arma para apoderarse de la mente de los humanos y que debía destruir el asteroide-laboratorio introduciendo un virus informático en el reactor nuclear.

Conrad acompañó al profesor hasta la sala de teletransporte y, una vez que el profesor fue recogido en Sombra, regresó a la sala del generador, introdujo el cubo de datos con el virus en el reactor y utilizó el mismo sistema que el profesor para escapar antes de que explotara el asteroide.

UNA MINA EN MARTE

Conrad recibió un mensaje de Sarah. El profesor había explicado que los Morph guardaban una poderosa arma secreta en una estación orbital. Conrad había sido transportado a una mina de risidium en Marte ya que al parecer allí se podía encontrar un documento con las coordenadas de esa estación.

Los largos pasillos de la mina poseían varias puertas cerradas. Localizó un botón rojo y lo pulsó varias veces para poner en marcha todas las vagonetas, se dirigió a la puerta cerrada del depósito principal –en la esquina superior izquierda– y esperó a que una vagoneta abriera la puerta y le permitiera entrar. Dentro, encontró varios armarios con una mina y dos llaves.

Repitió la operación con el depósito secundario –en el extremo inferior derecho, donde encontró una mina, un escudo antiradiación y una estación de carga– y el arsenal –en la parte superior central, donde halló dos minas, un cargador de energía, un cargador de balas rastreadoras de calor, otras dos llaves y un terminal que le permitió desbloquear la puerta del laboratorio–.

El complejo 3 tenía dos entradas. Utilizó la situada más al sur, pisó un panel en el suelo, retrocedió hasta la otra entrada y pisó un nuevo panel para bajar una barrera láser y acceder a un armario que contenía un cartucho de risidium.

Ahora era el momento de entrar en el complejo 4, matar una araña mecánica, coger un cartucho de risidium y atravesar el complejo hasta llegar a una zona radioactiva. Activó su escudo antiradiación, destruyó varios morphs y corrió hacia el hangar situado en dirección sur. Allí introdujo un cartucho de risidium en una gran excavadora para ponerla en marcha, introdujo otro cartucho cuando la máquina se detuvo a mitad de camino y de ese modo la excavadora chocó con un enorme monstruo en la sala norte. Así pudo abrir un armario y encontrar dentro una mina y el documento que estaba buscando.







Sarah envió dos mensajes. Con las coordenadas contenidas en el documento averiguaron que la estación orbital se encontraba en órbita de Venus y decidieron teletransportarle hasta allí para intentar sabotearla.

ENCUENTRO CON AGEER

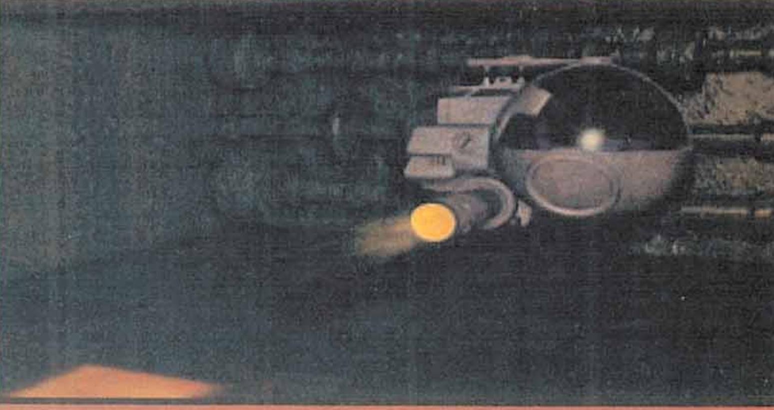
Conrad se encontraba en el hangar de la estación y decidió evitar el combate con el morph ya que se regeneraba continuamente. Para ello, corrió en dirección oeste y, a través de la sala de máquinas, llegó a la sala de mando donde encontró una estación de carga y destruyó un morph. Activó el ascensor hacia la planta superior mediante un terminal, comprobó dos armarios y siguió explorando hacia el norte.

La sala en la que se encontraba era el puente superior. Hacia sur se encontraba la sala de las llaves –donde pudo encontrar dos llaves en sendos armarios y descubrir un vía para regresar a la sala de mando y regenerar su escudo– y hacia el norte estaba el ascensor que comunicaba con el piso superior. Encontró un nuevo armario, evitó el contacto con una mina flotante, cruzó rápidamente la sala de máquinas para evitar ser alcanzado y llegó a una sala donde encontró un escáner de campos en un armario.

Era el momento de regresar al puente superior y atravesar la única puerta que quedaba. Encontró de frente una larga pasarela y activando el escáner de campos descubrió que ésta poseía unas losas cuadradas de color más oscuro que resultaban mortales. Observando la secuencia de movimiento de las losas saltó sobre ellas y atravesó a salvo la peligrosa pasarela.

Había llegado a una nueva habitación. Después de explorar la sala de guardia contigua, ►





destruir dos enemigos y encontrar una mina en un armario, observó la presencia de una extraña criatura dentro de un cilindro protegido por una barrera láser, que eliminó lanzando una mina contra el centro de control situado a la derecha y la criatura se comunicó con él. El extraño ser dijo llamarse Ageer, ofreció su amistad y dijo que los ancianos del planeta Plutón podían ayudar a los terrícolas en su lucha. Siguió el movimiento de Ageer hasta el hangar de la estación y ambos alcanzaron una nave que les permitió escapar. Pero antes, Ageer pronunció un extraño mensaje: debía encontrar el Oráculo ya que era "el camino hacia la Pirámide".

AVENTURAS EN PLUTÓN

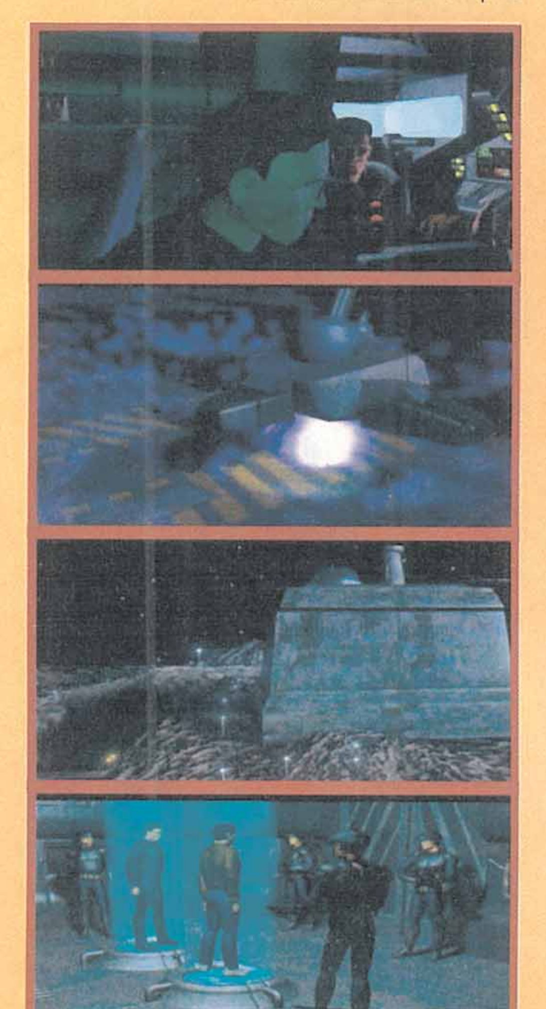
La nave depositó a Conrad y Ageer en una base espacial del planeta Plutón. Conrad cruzó un pasillo protegido por varios cañones, pero los desactivó pulsando un botón al fondo del pasillo y descubrió que ciertas columnas de color azul permitían regenerar completamente su escudo. Luego, atravesó varias salas hasta encontrar una habitación con dos puertas y dos estatuas con una especie de caja entre las manos, y descubrió que dichas estatuas contenían tres mensajes de ayuda, un cargador de energía, una gema azul y una llave.

Regresó al punto de partida y utilizó el ascensor de la derecha. Después de encontrar una gema gris y unas balas rastreadoras de calor, se fijó en dos estatuas diferentes a las demás y, al empujarlas hacia atrás, abrió un pasillo secreto y liberó un enorme golem que comenzó inmediatamente a seguirle. Pero atravesó rápidamente el resto del corredor hasta la "sala del cuenco", pulsó un botón en la pared y se colocó sobre un panel del suelo para activar un rayo desintegrador. El golem fue destruido; recogió el ojo del mismo, lo puso en la mano que surgía del agua y recibió un código.

Encontró un mensaje de ayuda y una gema roja en la habitación contigua a la sala del cuenco, retrocedió hasta el pasillo que quedó abierto al mover las estatuas, lo recorrió para encontrar una gema amarilla y regresó al punto de partida a través del ascensor.

Utilizando el otro ascensor, el izquierdo, llegó a una gran sala donde unas curiosas aves volaban de un lado a otro. Pisó un panel del suelo para activar un punto de la pared que disparaba proyectiles de color azul y consiguió que uno de ellos alcanzara un pájaro mientras volaba y lo derribara. Recogió el pájaro, se fijó en un grabado en la pared que contenía el dibujo de cuatro morphs en diferentes momentos de su evolución, y siguió caminando hasta una gran sala protegida por un golem.

Esquivando los movimientos del golem y paralizándole momentáneamente con varios disparos, tuvo el tiempo suficiente para manipular un panel en una de las paredes para modificar el tamaño de los cuatro morphs



que contenía de forma que fuera una réplica exacta del grabado encontrado en la sala de las aves. La secuencia 4-2-3-1 –donde 4 era el más grande y 1 el más pequeño– abría la puerta de un corredor en el que, después de matar una araña, encontró una nueva ayuda y una gema de color naranja.

Retrocedió todo el camino y volvió a la sala con dos puertas que había visitado al comienzo del nivel. Allí, entró por la puerta izquierda, apuntó la secuencia de cuatro símbolos que encontró en el suelo frente a un ascensor, atravesó un corredor evitando los paneles electrificados y los rayos desintegradores móviles y llegó a la sala del oráculo. Estaba cubierta con símbolos idénticos a los que había encontrado poco antes. Dedujo que debía moverse siguiendo siempre la secuencia anterior y, partiendo del símbolo de la izquierda, alcanzó el extremo de la sala mediante la secuencia 1A-3I-2A-1D-2A –donde A significa adelante, I izquierda, D derecha y el número indica la cantidad de pasos a realizar en esa dirección–. El oráculo se comunicó con él y, una vez que liberó el pájaro como ofrenda, le entregó otro código.

Regresó a la sala de las dos puertas, manipuló el panel situado entre ambas para dejar sus cuatro símbolos en la posición 1-0-0-1 –donde 1 significa pulsado y 0 no pulsado– y consiguió atravesar la puerta derecha. Después de utilizar un ascensor y recorrer un pasillo, alcanzó la sala de la pirámide y, perseguido por dos golems, consiguió colocar las gemas sobre sus pedestales siguiendo la secuencia del código. El tercer pedestal por la izquierda ya estaba cubierto por una gema, así que colocó la gris y la naranja en los dos primeros pedestales y la roja, la azul y la amarilla en los tres últimos.

Ageer le explicó que en el pasado los habitantes de Plutón, una raza espiritual y pacífica, acogieron a los Morph, pero fueron engañados y obligados a abandonar sus cuerpos y fundirse en un elemento en forma de pirámide. La pirámide fue robada por los Morph y ahora debían destruir al Cerebro Maestro y liberar la pirámide.





Conrad cruzó la puerta de la sala, caminó al norte para encontrar unas balas rastreadoras de calor en un armario y retrocedió para seguir corriendo al sur. Fue atacado por un super-morph completamente indestructible, y decidió huir por un ascensor. En ese momento, Ageer explicó que los Morph estaban introduciendo la pirámide en el interior de una nave y que Conrad debía teleportarse a esa nave para intentar recuperarla.

LIBERAR LA PIRÁMIDE

Conrad destruyó varios morphs y subió a bordo de una pequeña nave. En ella recorrió unos larguísimos corredores evitando peligros tan diversos como corrientes eléctricas, lagos de lava fundida, naves enemigas, etc., evitando chocar contra los obstáculos que podían reducir el escudo protector de su nave. Después de varios minutos atravesando corredores sin bifurcaciones, llegó a una sala con cuatro salidas, tomó la del norte, siguió un largo camino hasta una nueva sala con tres salidas y allí tomó la del norte hasta alcanzar finalmente el corazón de la nave enemiga.

De nuevo en suelo firme, destruyó varios morphs, alcanzó una sala con tres ascensores y utilizó cualquiera de ellos, excepto el del centro, para alcanzar una compleja red de pasillos en la que podían encontrarse varias habitaciones. Encontró unos peligrosos tentáculos en una sala situada al sur, disparó contra ellos, saltó sobre dos paneles, encontró una llave en un armario y volvió a saltar sobre los paneles para salir de la sala.

Encontró un cargador de balas de plasma , recogió una llave en el armario de la sala de las incubadoras, rodeó dicha sala por el pasillo de la derecha, desactivó una barrera láser caminando hasta el extremo del corredor cercano y pudo alcanzar y abrir una puerta que conducía al norte.

Después de pisar dos paneles y recorrer una sala protegida por otros electrificados y rayos desintegradores, llegó a una nueva habitación. Una vez destruidos sus defensores, descubrió que el pasillo norte permitía alcanzar una sala donde recargar su escudo y encontrar un cargador de energía en un armario y que cualquiera de las otras dos puertas conducía a la "sala del cerebro". Eliminó dos enemigos, cruzó la sala y fue testigo de una inquietante conversación.

Un Cerebro Maestro conversaba con un humano que identificó como su amigo John O'Connor. Pero descubrió que en realidad se trataba del super-morph del que había escapado en el nivel anterior, el cual había adoptado la forma de O'Connor para introducirse en Sombra y colocar una bomba.

Desgraciadamente el super-morph advirtió su presencia y recuperó su horrible aspecto, momento en el que atravesó la puerta más cercana y, evitando ser alcanzado por el super-morph, se dirigió a un terminal situado en una de las paredes de la sala. Consiguió teleportarse, liberó el campo de fuerza que sujetaba la pirámide, la introdujo en una nave y se puso a sus mandos para escapar.

Pero un pequeño enjambre de cazas se lanzó sobre la nave y los morph aprovecharon que Conrad había entrado en Sombra para invadir la estación de los rebeldes.

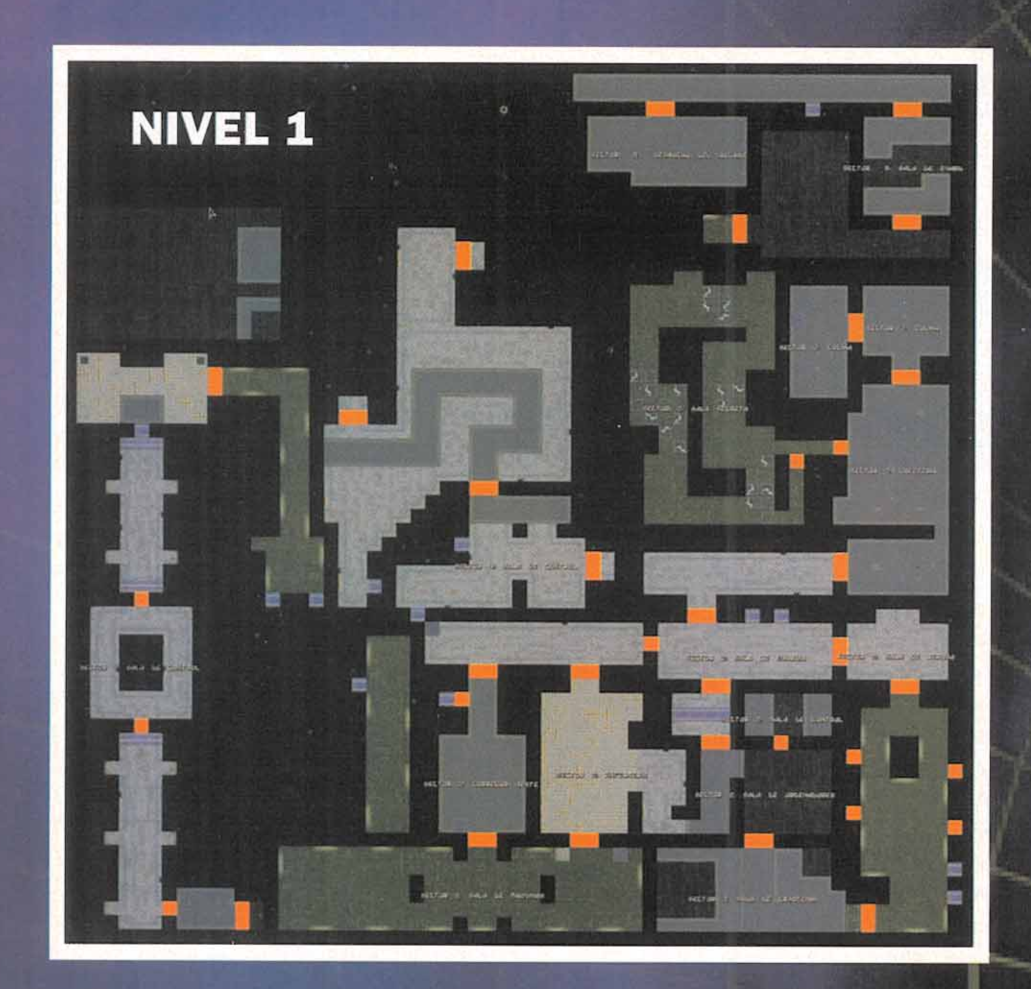
SOMBRA EN PELIGRO

Una vez dentro de Sombra, Conrad destruyó tres soldados enemigos, entró en una sala cercana para recargar su escudo evitando ser atacado por un enorme robot, caminó en dirección oeste hasta atravesar la sala de control y llegó a la sala del ascensor. Un hombre herido le explicó que la sala de mando había quedado incomunicada y que la única persona que conocía el código de acceso estaba prisionero en uno de los niveles inferiores.

Tomó el ascensor situado a su lado y corrió a su izquierda para evitar ser alcanzado por el tiroteo. Recorrió un largo pasillo de forma cuadrada hasta encontrar al teniente Hank y recibir el código que necesitaba, atravesó la sala de musculación para localizar una estación de carga y regresó al ascensor.

Alcanzó la sala de mando y averiguó, por oficial, que Sarah estaba secuestrada en algún lugar de los dormitorios. Encontró dos salas de armas donde encontró balas de plasma, balas de pulso magnético, un escudo de camuflaje y un escáner de energía, y utilizó un teleportador para ir a los dormitorios. Caminó hacia la derecha y recorrió los dormitorios A y B. Poco antes de alcanzar la puerta del dormitorio C encontró una estación de carga y un soldado humano le entregó una tarjeta de acceso. En el dormitorio C encontró un escáner de objetos y un cargador de balas con cabeza buscadora en un armario del almacén, atravesó otra puerta para alcanzar las duchas y llegó a la sala donde estaba Sarah. Eliminó al morph y recibió una nueva llave de manos de Sarah.

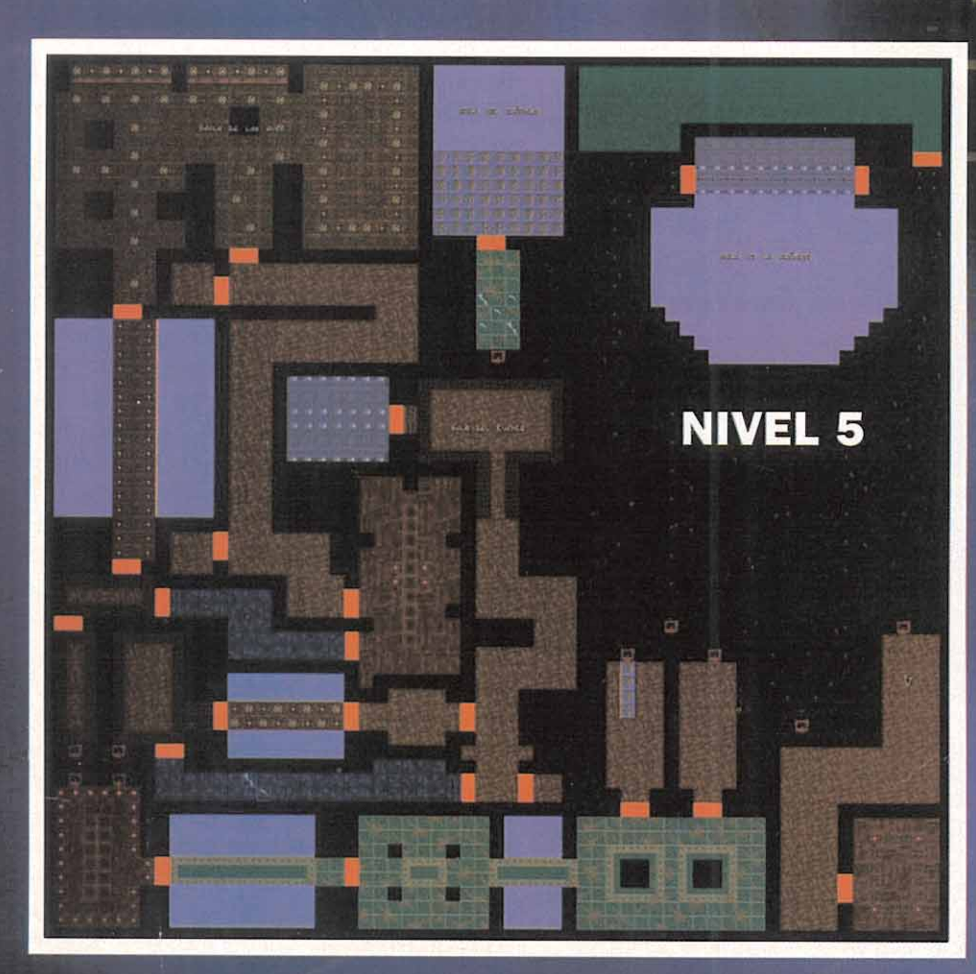
Ahora era el momento de regresar a la sala inicial, caminar hacia la izquierda y recorrer ►



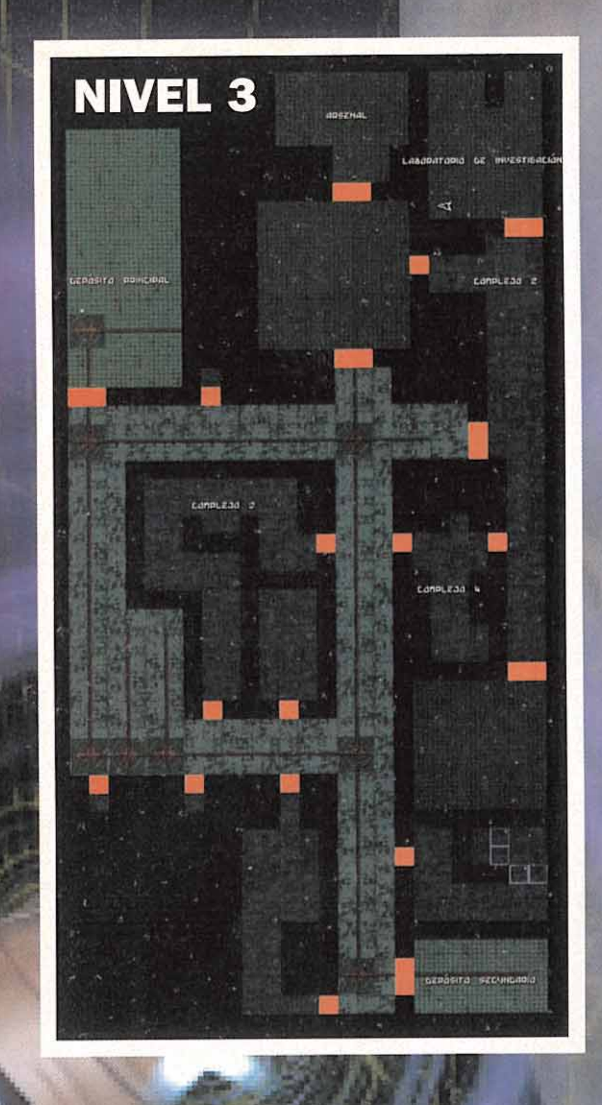


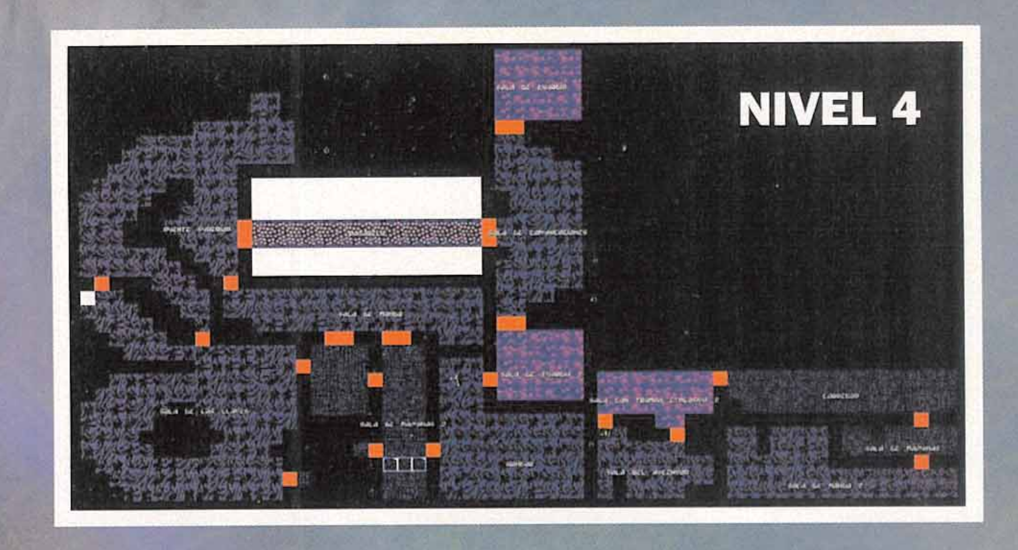


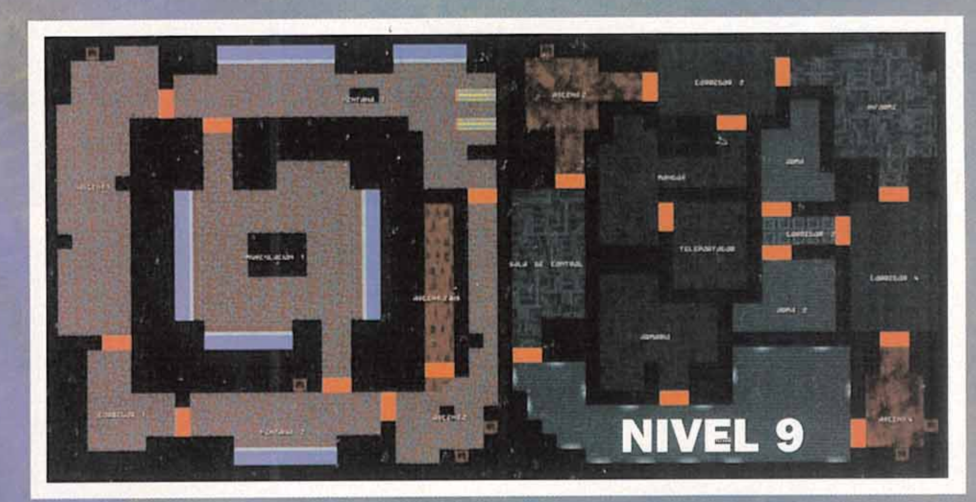
FADE TO BLACK

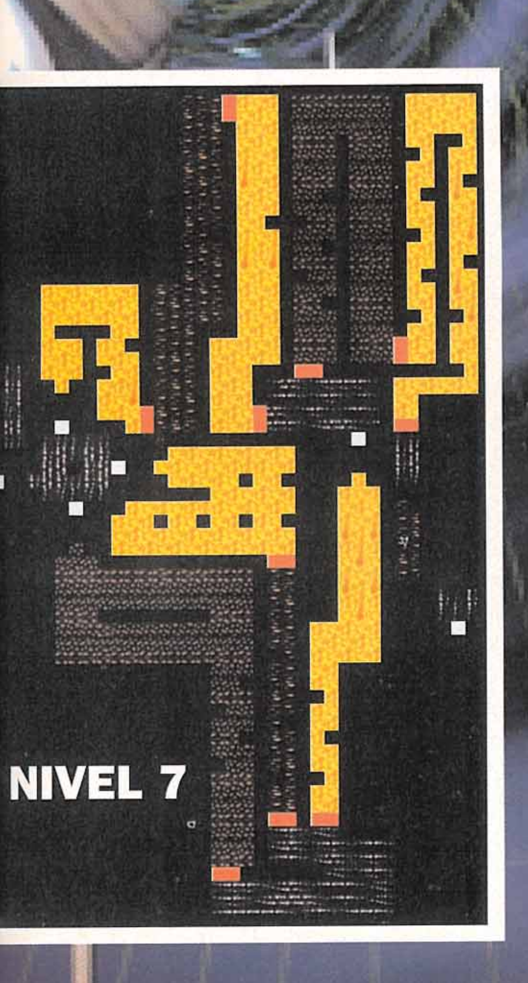




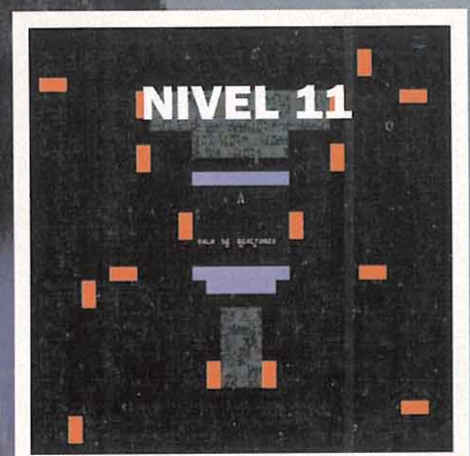

NIVEL 3

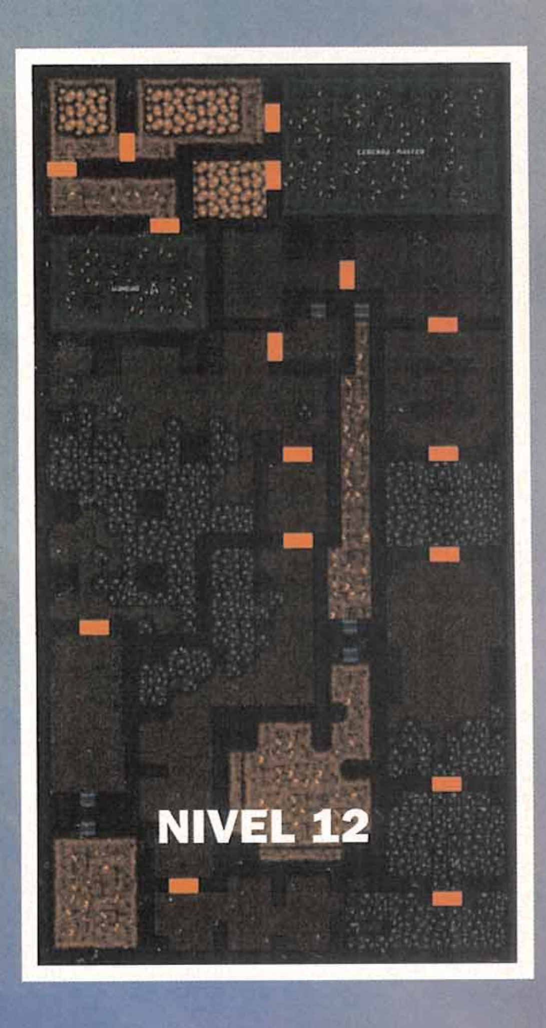

NIVEL 4

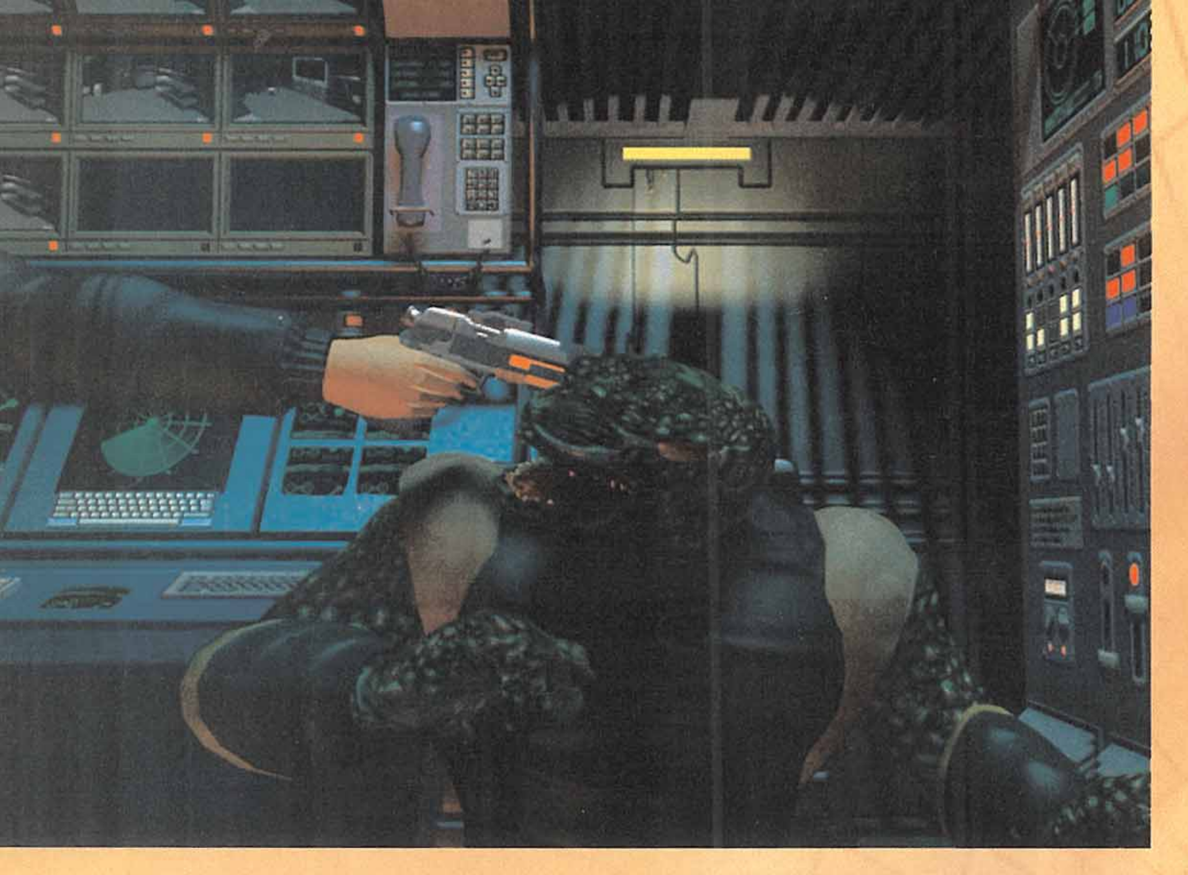

NIVEL 9


NIVEL 7


NIVEL 10


NIVEL 11

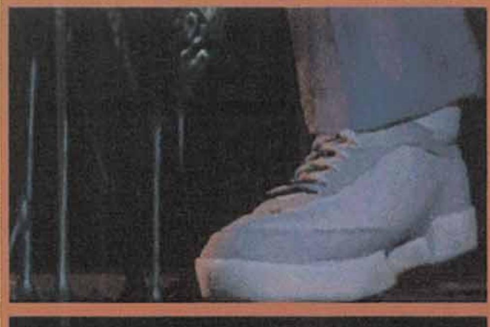

NIVEL 12



un largo pasillo cuadrado hasta llegar al extremo superior derecho y acceder al ascensor que conducía al sector del reactor .
El reactor se encontraba en el centro de un complejo sistema de pasillos concéntricos. Comenzó en el pasillo más exterior y descubrió que el acceso al pasillo central estaba en el brazo izquierdo. A continuación, llegó a una sala situada en al norte del pasillo central y descubrió que el suelo estaba casi cubierto conpaneles en forma de flecha, algunos de los cuales cambiaban de dirección cada rato. Calculando la secuencia de movimiento de las flechas, alcanzó el terminal que abría la puerta del reactor, salió y alcanzó la entrada al mismo por la sala situada en la sección este del pasillo central.
En la sala del reactor comenzó una cuenta atrás que provocaría la explosión de la bomba colocada en el reactor, así que activó tres paneles colocados en el suelo y fue al reactor para desactivar la carga explosiva.

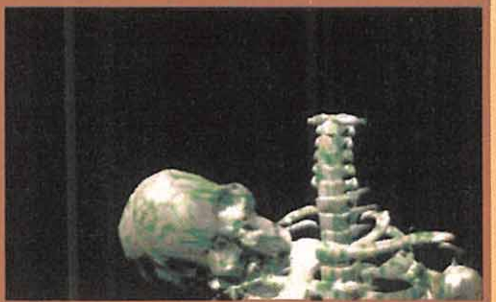
EL ATAQUE FINAL

Los rebeldes decidieron lanzar un ataque directo sobre la Tierra. El objetivo era el Cerebro Maestro que controlaba el Sistema Solar, y para ello Sarah y él debían infiltrarse en la fortaleza e instalar un teletransportador para permitir el acceso de la pirámide, momento en el que los plutonianos podrían lanzar un ataque telepático.
Una vez en la fortaleza, Conrad utilizó un ascensor, cruzó una sala evitando losas electrificadas y rayos desintegradores y llegó a una nueva sala llena de enemigos y minas flotantes en la que encontró dos salidas. La situada más al norte permitía, después de









utilizar dos ascensores y recorrer un largo pasillo, alcanzar una sala con columnas azules donde regenerar el escudo, pero había que abandonarla rápidamente antes de que el fuego destruyera las paredes de cristal de la habitación y le lanzara al espacio.
Regresó a la sala de las dos puertas, eliminó varios morphs con escudo de semi-invisibilidad y llegó a un corredor en el que se veía la presencia de varias barreras, flechas en el suelo y rayos desintegradores móviles. Pisó un panel para desactivar las barreras y atravesó el corredor antes de que aparecieran.
La próxima habitación estaba llena de unos paneles de cristal que le dificultaban el movimiento y marcaban estrechos pasillos que no podían apreciarse con claridad. Tanteó la posición de los paneles de cristal para encontrar un camino que, primero hacia la izquierda y hacia adelante, giraba luego hacia la derecha y le permitía alcanzar el extremo superior derecho de la sala y desde allí la puerta de salida.
Atravesó dos salas llenas de enemigos, consiguió recargar su escudo saltando sobre unos paneles, cruzó dos salas más evitando los disparos enemigos y el contacto de los rayos desintegradores móviles, y alcanzó un círculo que le permitió teletransportarse cerca de la sala del Cerebro Maestro.
Después de eliminar varios morphs, un nuevo círculo le trasladó a la habitación del cerebro donde se produjo un terrible combate telepático entre el poderoso cerebro alienígena y la pirámide. Después de una dura batalla, el cerebro alienígena fue derrotado y convertido en una masa de sustancia inerte.
La misión había sido completada con éxito, pero aún había que escapar de la fortaleza. Conrad regresó a la sala anterior, abrió la puerta que quedaba y descubrió que en la próxima sala se encontraba Sarah. La joven le pidió que le siguiera, pero nuestro amigo intuyó que había algo extraño en su comportamiento y decidió disparar contra ella. De repente, la figura de Sarah se transformó en la del poderoso super-morph, el cual se lanzó contra él con las peores intenciones. Pero consiguió que todas las minas flotantes de la sala chocaran contra el super-morph, corrió para esquivar a tan terrible enemigo, encontró a la verdadera Sarah y la siguió a través de un pasillo hasta encontrar el hangar donde les esperaba la nave que les había conducido al interior de la fortaleza.
Subieron a bordo de la nave, destruyeron al super-morph con el fuego de los reactores y escaparon de la fortaleza. El Sistema Solar quedaba de nuevo libre y los seres humanos dejaban atrás muchos años de sufrimiento y esclavitud.

P.J.R.

EL **CDROM** que esperabas

autopista catálogo

4.900 ptas

La más completa colección interactiva y multimedia de automóviles

Autopista, la publicación líder de ventas y audiencia, así como de mayor prestigio entre las dedicadas al automóvil, presenta un catálogo mundial de coches en soporte CD-Rom, elaborado a partir del *Autocatálogo*, anuario que se viene publicando desde hace 15 años, y que actualmente se edita en 20 países.



En el CD-Rom *Autopista Catálogo* se incorporan las más espectaculares soluciones multimedia, con más de 1.500 fotografías, y presentaciones de más de 500 modelos con locuciones y fondo musical .Además, la información de los modelos más novedosos e interesantes del mercado se complementa con dinámicas animaciones audiovisuales, que incluyen fotografías a pantalla completa, video, locuciones y fondos musicales.

En el catálogo mundial, por medio de fotografías y locuciones con fondos musicales, se muestran más de 1.800 modelos y versiones de automóviles fabricados en todo el mundo, con 70.000 datos técnicos y los precios actualizados de los 1.200 coches que se comercializan en España.

Desde cualquier parte de la aplicación es posible realizar la comparativa de hasta cinco modelos en una misma pantalla y por medio de hipertexto, se dispone de explicaciones detalladas de los términos técnicos más habituales.

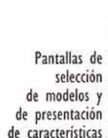
Todo ello con la garantía informativa del grupo Luike-motopress, una de las más importantes editoriales de publicaciones periódicas de nuestro país, y la líder entre las especializadas en temas de automoción.

De cada modelo se ofrece la más amplia información audiovisual.





Por medio de álbumes de fotos se presentan los modelos seleccionados, así como las comparativas.





Pantallas de selección de modelos y de presentación de características técnicas.



REQUISITOS TECNICOS

- *PC compatible, con entorno Windows 3.1*
- *Lector de CD-Rom*
- *Tarjeta de sonido*
- *Tarjeta gráfica VGA de 256 colores*
- *Ratón*
- *Memoria disponible: mínimo, 4 MB de RAM; recomendable, 8 MB*



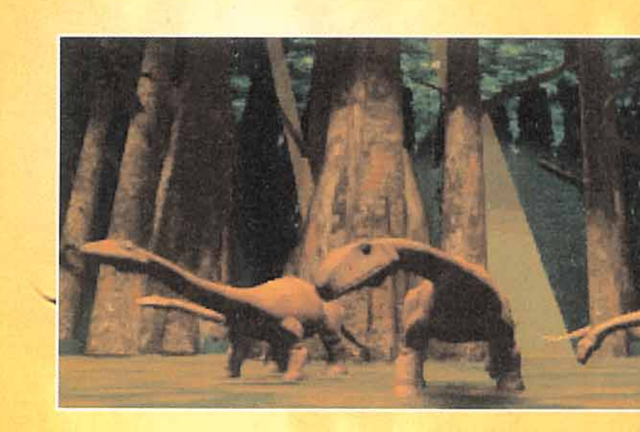


EN KIOSCOS, GRANDES SUPERFICIES, LIBRERIAS Y TIENDAS INFORMÁTICAS.

Si lo prefieres, solicita tu ejemplar por teléfono y lo recibirás en tu domicilio sin recargo alguno. **"Atención al lector"**, Telf.: 91-347 01 37. Horario: lunes a viernes, 9 a 13 horas.

Con la garantía informativa de
Luike-motorpress

LOST EDEN



MI NOMBRE ES ELOI. SOY UN VIEJO Y CANSADO PTEROSAURIO QUE AHORA SE CONTENTA CON LA CONTEMPLACIÓN DEL MUNDO DESDE EL GRAN ARCA BLANCA. PERO ANTAÑO, CORRÍ GRANDES AVENTURAS, QUE ME LLEVARON A CONOCER MULTITUD DE FANTÁSTICOS LUGARES POR TODO EL MUNDO. DE TODAS ESTAS AVENTURAS, LA QUE RECUERDO CON MÁS EMOCIÓN FUE LA DEL JOVEN PRÍNCIPE ADAM DE MO. ERAN TIEMPOS DIFÍCILES. LA ARMONÍA ENTRE LOS HUMANOS Y LOS DINOSAURIOS SE HABÍA PERDIDO. MIENTRAS LOS TERRIBLES TIRANOSAURIOS, CAPITANEADOS POR MOORKUS REX, AMENAZABAN CON SEMBRAR EL TERROR, ESCLAVIZAR A TODA CRIATURA VIVIENTE Y BAÑAR DE SANGRE TODAS LAS REGIONES. ÉSTA QUE OS VOY A CONTAR ES LA HISTORIA COMPLETA, TAL Y COMO YO LA VIVÍ.

AVENTURA EN EL PARAÍSO PREHISTÓRICO

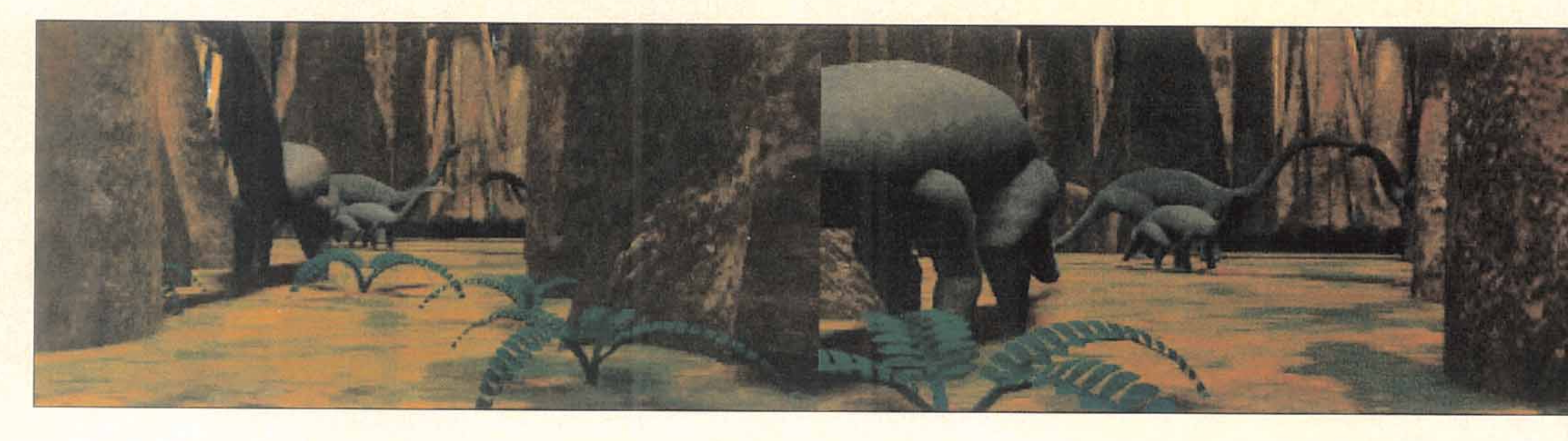




Todo empezó el día en que llegué a la ciudadela de Mo, en Mashaar, el mismo día en que el príncipe Adam cumplía su mayoría de edad. Traía graves noticias del Norte, y fui recibido por el rey Gregor, padre de Adam.

EN LA CIUDADELA DE MO

Adam se apresuró a presentarse ante su padre, en la sala del trono situada en el piso inferior de la fortaleza. Yo estaba con ellos, y pude relatar los hechos que había presenciado en la lejana Chamaar, allá en el Norte. Esta región había sido destruida por los seguidores de Moorkus Rex, y todos nos temíamos que Mo era el único lugar seguro. Por eso, el rey Gregor ordenó a Adam permanecer dentro de la fortaleza, prohibiéndole salir de entre sus muros bajo ningún concepto. Yo le dije a ►

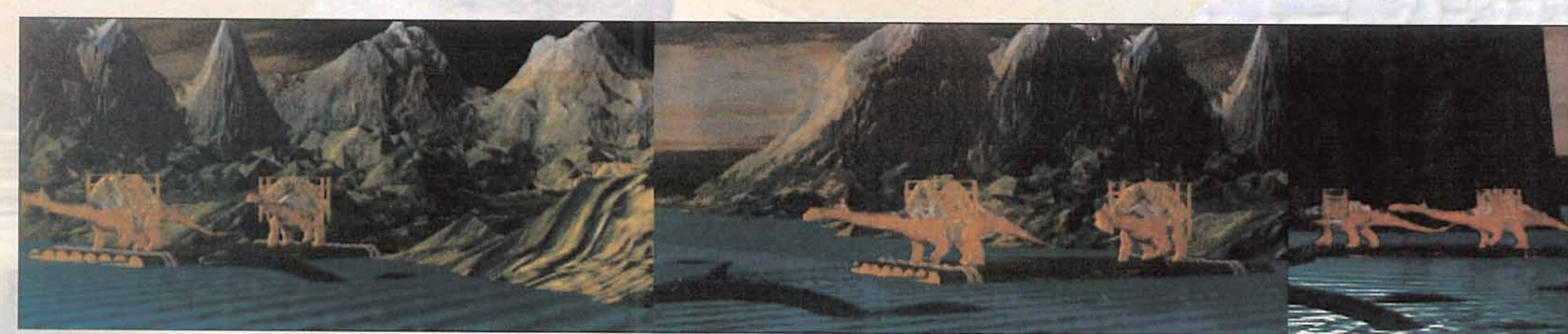


Adam que viniera a hablar conmigo un poco más tarde en sus aposentos. Pero el príncipe, antes de esto, decidió visitar a Monk, el anciano consejero, quien le regaló una bonita joya.
Al rato, nos encontramos los dos en sus aposentos. Yo le dije que Dina, la dinosauria, había quitado el cerrojo de la puerta lateral de la gran sala circular, que permitía el acceso al exterior de la Ciudadela. No sin antes recordarle las órdenes de su padre, le dije que Dina quería hablar con él. Antes de que me dejara, le di a Adam una piedrecita mágica que yo había encontrado en uno de mis viajes.
Adam se reunió con Dina, quien le contó que su abuelo agonizaba en su cueva. Tau, que así se llamaba, deseaba hablar con Adam antes de morir. Así que el príncipe y Dina se dirigieron a la cueva de Tau. Allí, el anciano le contó a Adam que la Ciudadela de Mo había sido construida por el abuelo del príncipe, el gran Arquitecto. Éste tenía un amigo dinosaurio, llamado Graa, quien también conocía el secreto de la construcción de Ciudadelas. Pero el otro abuelo de Adam, el Esclavizador, se hizo con el trono y Graa fue encerrado en las criptas de Abandon situadas en el subsuelo de Mo. Tau instó a Adam a visitar las criptas en compañía de Dina, ya que, aunque Graa ya había muerto, su secreto permanecía en ese lugar. Antes de partir hacia el valle de las Brumas, lugar sagrado donde van los buenos dinosaurios a morir, Tau le dio una concha a Adam, mediante la cual podía comunicarse con él tras su partida. Tau murió dulcemente, y Dina y Adam dejaron la cueva, no sin antes coger un cuchillo de hueso que perteneció a Graa.
De nuevo en Mo, Adam ofreció a Dina la joya que Monk le había dado, para mitigar sus temores ante los acontecimientos que se avecinaban. Acto seguido, se dirigieron a visitar a Jabber el verdugo. Le encontraron en la estancia situada a la izquierda de la gran sala circular en la parte baja de la Ciudadela de Mo. Dina tradujo las palabras de Jabber, cuya lengua había sido arrancada por el Esclavizador hacía ya tiempo. El verdugo le hizo a Adam un extraño regalo por su mayoría de edad: un diente.





Adam y Dina se dirigieron entonces al laboratorio de Monk. Más allá de su mesa de trabajo, se encontraban alineadas una serie de momias. Adam se puso enfrente de una a la que le faltaba un diente, e insertó en su mandíbula el que le había dado Jabber. Al instante, la momia reveló un pasadizo secreto. Después de descender por las escaleras, escucharon el aterrador rugido de Moorkong, sonido que aterrorizaba a Adam cuando era pequeño. Dina, muerta de miedo, se negó a continuar. Pero Adam siguió adelante y llegó hasta el final del camino, custodiado por un siniestro esqueleto. De nuevo, el diente surtió efecto, y reveló otra puerta secreta. Adam la traspasó, hasta encontrarse en una nueva estancia: la cripta de Abandon. Allí se dio cuenta de que el temible rugido era tan sólo un truco para alejar a los extraños de aquél lugar. Entonces apareció Dina, contándole a Adam que su temor era fingido, para comprobar si el príncipe había vencido sus miedos infantiles.
En la cripta, Adam recogió un extraño prisma, a la vez que, examinado los frescos que allí había, descubrió el secreto de Graa y el gran Arquitecto: la unión de dinosaurios y humanos para construir Ciudadelas con las que defenderse de los Tiranosaurios de Moorkus Rex. Mientras los dinosaurios construían las fortalezas, los humanos cultivaban las tierras para alimentarlos. Pero el abuelo de Adam, el Esclavizador, que odiaba a todos los dinosaurios, derribó las ciudadelas, propiciando la vuelta de los Tiranosaurios.





Dina regaló una flauta a Adam, con la esperanza de que le ayudara a construir Ciudadelas en un futuro. Ambos salieron de la cripta y le enseñaron a Monk el curioso prisma, pero el viejo consejero del rey no sabía para qué servía. El príncipe Adam decidió utilizarlo sobre la enigmática tablilla blanca que yacía sobre la mesa de Monk. Entonces se produjo un extraño efecto, y en la tablilla apareció Moorkus Rex, amenazador. Monk le dio la tablilla a Adam, ya que éste había sabido utilizarla. Una vez conocido el secreto de la construcción de Ciudadelas, Dina y Monk llegaron a la conclusión de que había que convencer al rey para que dejara salir a Adam de Mo con el fin de enfrentarse a los Tiranosaurios construyendo Ciudadelas. Y así lo hicieron. Los tres se dirigieron a la sala del trono y al final lograron que el rey consintiera en comenzar la aventura. Yo estaba allí, y quise acompañarles. Antes de salir, Adam habló con Thugg, el sargento de armas del rey, quien también nos acompañó. Y así fue como el príncipe Adam, Dina, Thugg y yo viajamos hacia el norte, al valle de Chamaar, para auxiliar a los posibles supervivientes del ataque de los Tiranosaurios.

EL VALLE DE CHAMAAR

Antes de seguir con mi relato de nuestros viajes, debo advertiros que, para movernos sobre los a veces inhóspitos lugares que visitamos, el príncipe Adam recurrió a una ingeniosa forma de localización. Dado que utilizábamos un mapa, siempre dividido



en 12 porciones horizontales por 4 verticales, el príncipe decidió nombrar con letras a las porciones horizontales –de la A a la L– y con números a las verticales –del 1 al 4–. De esta manera, si él decía A4, todos nosotros sabíamos que había que dirigirse al extremo izquierdo más inferior del mapa.

Pues bien, nada más llegar a Chamaar, nos encontramos con Mungo, el compañero de Dina, quien se unió inmediatamente al grupo.

Yo me fui para buscar nuevos territorios, mientras mis amigos se dirigían al punto A4, donde recogieron una especie de champiñón grande. Más tarde, en A3, se encontraron con Chong, jefe de los Chorrians, los habitantes del valle. Enseguida, se unió a nuestra causa contra los Tiranos. Tras esto, en C3, Adam ofreció el gran champiñón a una manada de Brontosaurios. Éstos le reconocieron como el que trae la esperanza. El príncipe entonces sopló la flauta que le había dado Dina, y los enormes saurios comenzaron a construir una pequeña Ciudadela.

Adam habló entonces con Chong, quien le regaló una piedra de la Luna en muestra de agradecimiento.

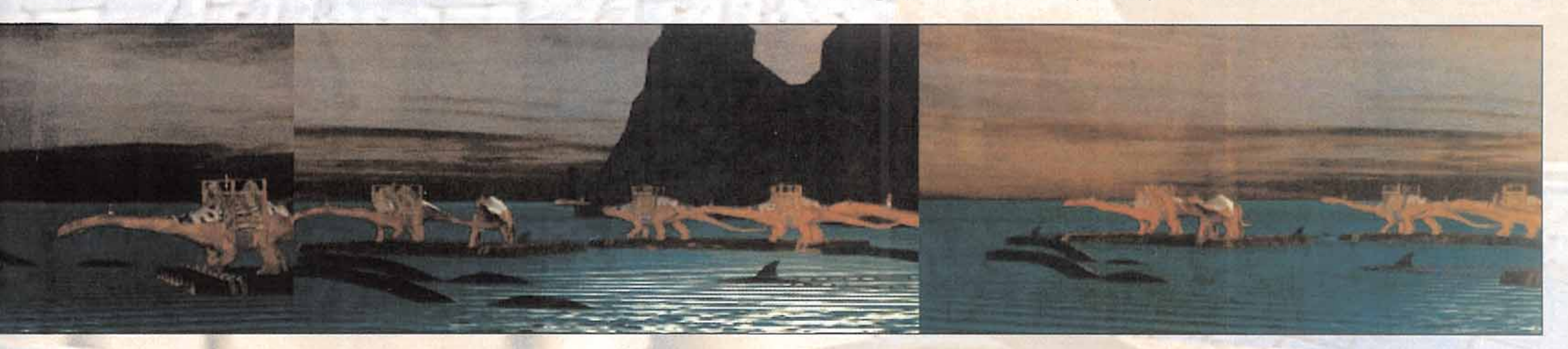
Como íbamos a viajar mucho y yo era el único que podía desplazarme de un sitio para otro con rapidez, el resto de mis amigos encontró en A2 una manada de Apatosaurios, quienes se ofrecieron gustosos a servir como medio de transporte.

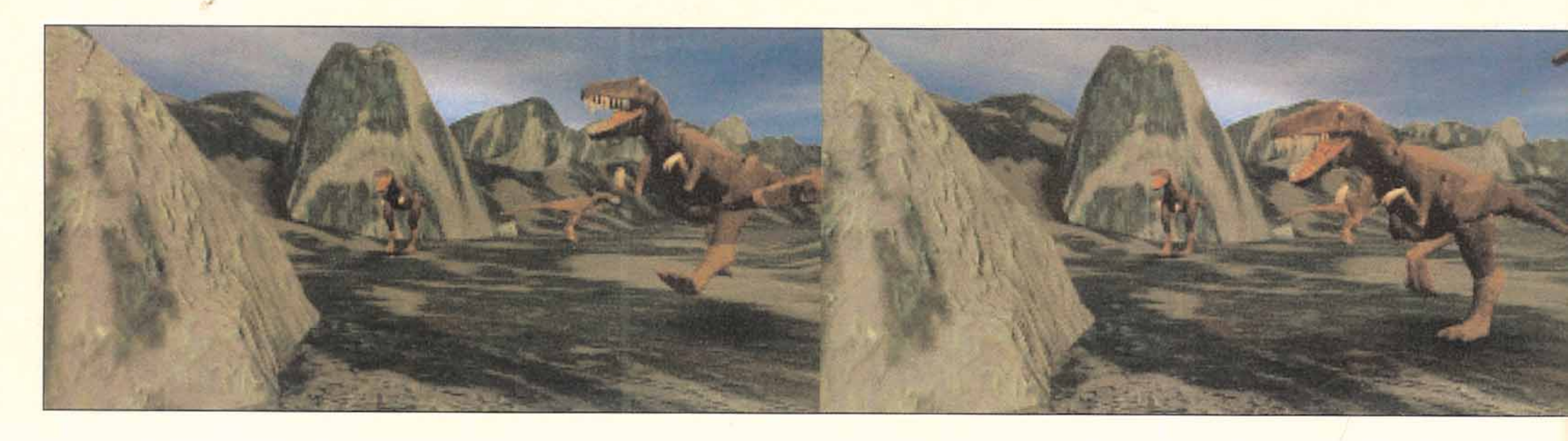
Al momento, regresé con noticias: había divisado un nuevo lugar para construir una Ciudadela, situado al N-E. Así que allí nos dirigimos, no sin antes recolectar más champiñón en A4.

CON LOS ULELE

En Uluru, que así se llamaba el nuevo lugar, conocimos a los Ulele y a Ulan, su jefe. También se unieron a nosotros de inmediato. Todos fuimos a J2, donde había otra manada de Brontosaurios, quienes construyeron otra Ciudadela tras el rito del champiñón y la flauta. Los Ulele dieron a Adam otra tablilla, muy parecida a la que Monk tenía en Mo.

A través de mis continuos vuelos, me enteré de que Chamaar estaba atemorizada por la presencia de los Tiranosaurios, así ►





que regresamos a la Ciudadela que se estaba construyendo allí, marcada en amarillo sobre el mapa de Adam. Chong nos explicó que los Brontosaurios se negaban a trabajar debido a la proximidad de los Tiranosaurios. Adam decidió entonces encontrar otra manada para trabajar. En J2 la encontramos, y tras ir por más champiñones –en A4– nuestros nuevos amigos comenzaron a edificar una nueva Ciudadela en el valle de Chamaar.

De regreso en Uluru, volvimos a visitar a los Ulele en J2. Su jefe, Ulan, se encontraba en la ciudadela, y nos dijo que tan sólo con los territorios de Chamaar y Uluru no podríamos derrotar a los Tiranosaurios, así que nos sugirió que viajáramos al valle de Koto, que había sido atacado no hacía mucho tiempo.

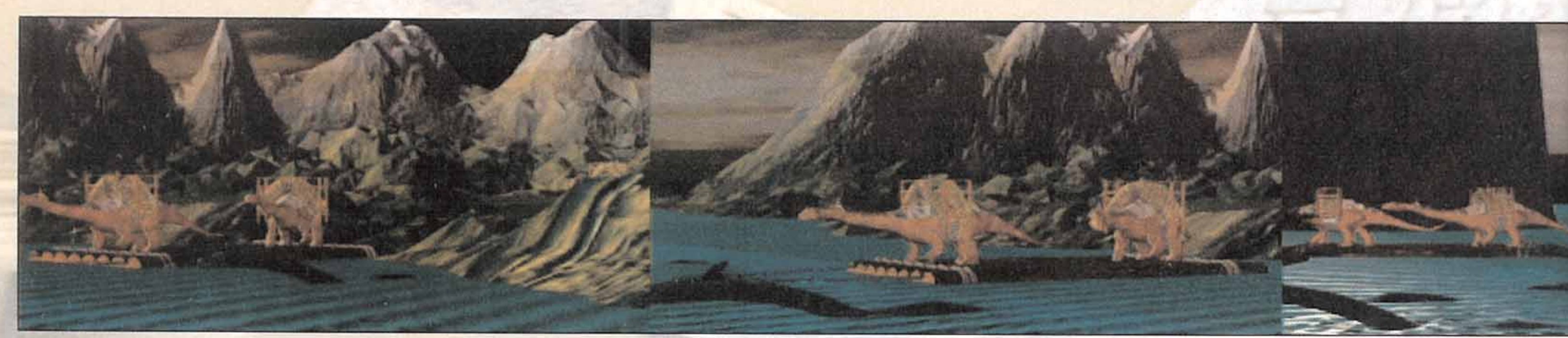
Viajamos a Koto, y en L3, hablamos con Kommala, la líder de las Kobu. Un poco incrédula, nos explicó que si lográbamos convencer a los Velocirraptores para que se unieran a nosotros, ella, a su vez, nos apoyaría. Como yo había visto Velocirraptores en Uluru, decidimos regresar allí, ante la alarmante proximidad de los Tiranosaurios. En L1, los Ulele nos dijo que los Velocirraptores podían ser persuadidos con oro, a la vez que necesitan de objetos de poder para aumentar su potencial luchador. De hecho, ellos nos dieron uno de estos objetos: "el ojo de la tormenta". Para conseguir más de estos mágicos talismanes, debíamos encontrar tres máscaras que pertenecieron a los antecesores de los Ulele y que habían sido robadas por el Esclavizador, el abuelo de Adam, y cuyo paradero ahora era desconocido. Con el fin de reclutar Velocirraptores, nos dirigimos al valle de Chamaar.

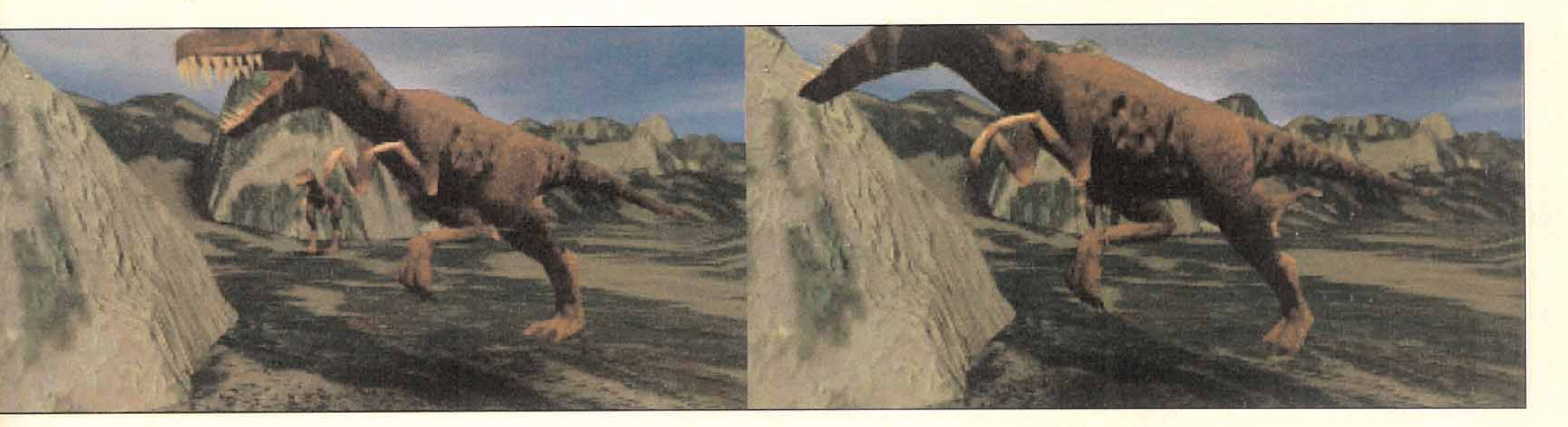
El príncipe Adam encontró oro en K4, lugar cercano a la ribera de un río de Chamaar. Luego tuvimos que rastrear todo el valle, hasta que dimos con los Velocirraptores. Adam les ofreció el oro y acto seguido les hizo entrega del "ojo de la tormenta". Con los Velocirraptores de nuestro lado, viajamos otra vez a Koto, donde fuimos recibidos de nuevo por Kommala, en L3. Ella se nos unió entonces, y construimos una nueva Ciudadela en Koto, con ayuda de los champiñones –en I4– y los Brontosaurios –en C2–. Kommala, agradecida, entregó a Adam una vieja máscara que había encontrado. Sin duda, era una de las tres pertenecientes a los Ulele, así que viajamos a Uluru para entregársela, no sin antes regocijarnos de la victoria obtenida por los Velociraptores sobre los Tiranosaurios en Chamaar.

Ya en Uluru, entregamos la máscara a los Ulele, quienes recompensaron al Príncipe con un nuevo objeto de poder, a elegir entre dos. Adam optó por uno en forma de mano llamado "el martillo del cielo".

Con el fin de reclutar más Velocirraptores en Uluru, Adam cogió oro en A3 y se lo entregó, junto con el objeto del poder, a una manada de Velocirraptores que encontramos deambulando por el valle. Volvimos a visitar a los Ulele para recoger el otro objeto mágico: "el fuego en las nubes". Con él, viajamos a Koto, donde gracias al oro encontrado en B3, logramos encontrar más Velocirraptores que apoyaban nuestra causa contra los Tiranosaurios. Además, en A1 Adam encontró una cueva donde recogió una "piedra de Sol", junto a unas bellas pinturas rupestres.

De esta manera, Chamaar, Uluru y Koto ya estaban protegidas contra el enemigo.





Entonces fue cuando, al intentar realizar un nuevo viaje, Mungo nos habló de la existencia de un nuevo lugar llamado "el valle de la desesperación", situado al S-E de Koto. Pero aquél valle era inexpugnable, y sólo se podía acceder a él viajando bajo el agua, para lo cual necesitábamos la ayuda de Narrim, el líder de los Aquasaurios. Así que decidimos visitarle. Pero Narrim era reticente a ayudarnos, ya que no confiaba en nadie salvo en el difunto Graa. Adam le entregó entonces el cuchillo de hueso cedido por Tau. Narrim, al ver en él la marca de Graa, accedió por fin a enseñarnos el camino que conducía al valle de la desesperación, lugar antaño conocido como Tamara. Allí derrotamos a unas huestes de Tiranosaurios. Nuestra moral aumentaba por momentos.

TAMARA Y CANTURA

Pero Dina estaba desesperada. Su amado Mungo había desaparecido en combate, pero ella se negaba a creer que había muerto. Mientras, nos dirigimos al punto I2, donde encontramos a Lord Tahloomi, líder de los Tammianos, un extraño personaje con máscara púrpura, y a Fugg, su fiel servidor, quien en seguida hizo buenas migas con nuestro Thugg.

Para construir una Ciudadela en el valle de la desesperación, recogimos champiñones en A4 y reclutamos Brontosaurios en C2. Tras la utilización de la flauta por parte de Adam, la nueva Ciudadela ya estaba en construcción. Fugg, agradecido, le dio a Adam una "bolsa de Tierra".

Cuando ya nos disponíamos a emprender de nuevo el viaje, nos dimos cuenta de que estábamos atrapados. Lord Tahloomi nos contó entonces que los suyos atravesaban el mar en balsas, pero sin su "piedra guía", no podían hacerlo. El príncipe Adam le ofreció entonces la piedrecita que yo le había regalado en Mo, que resultó ser la auténtica "piedra Guía" que Lord Tahloomi necesitaba. Así que cogimos las balsas y atravesamos el mar de Peril, hasta alcanzar las costas de Cantura.

Nada más llegar, Lord Tahloomi se quitó su máscara, revelando un bello rostro de mujer. Su verdadero nombre era Eva. Además, la máscara era una de las que pertenecían a los Ulele, por lo que se la

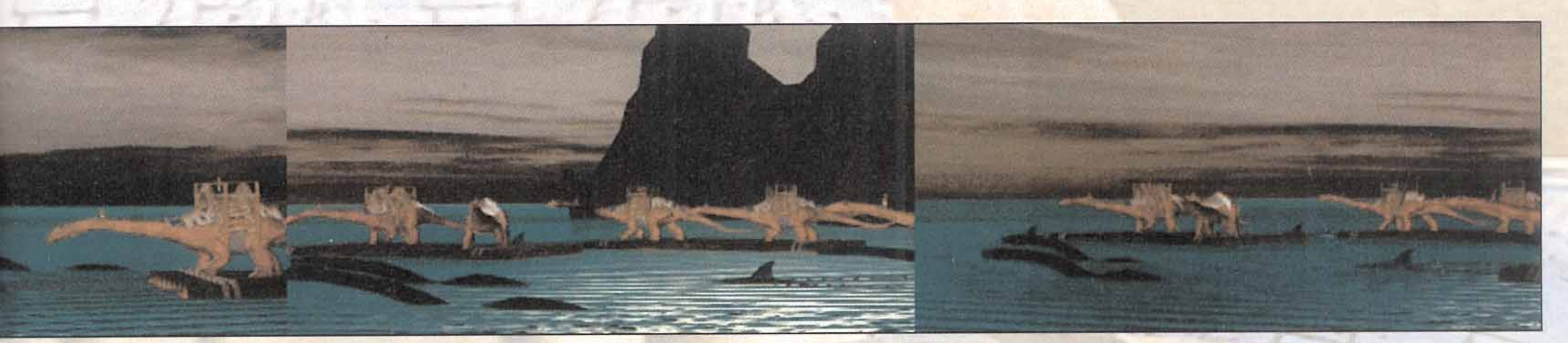


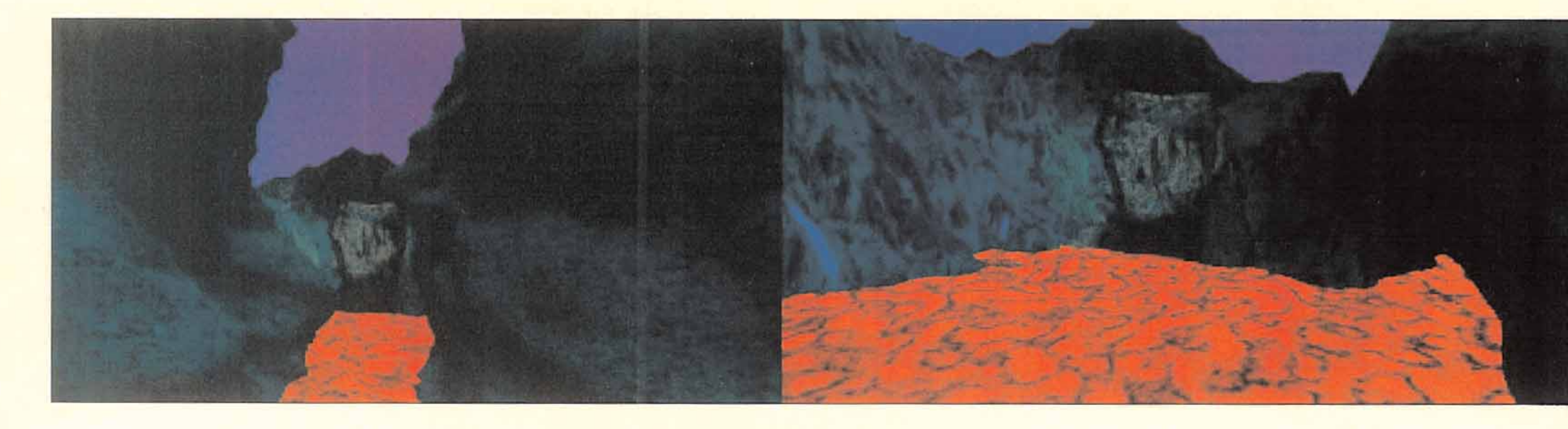


entregó a Adam. Mientras, Dina no podía dejar de pensar en Mungo, por lo que decidió volver sola a Tamara, para buscarle. El príncipe Adam y sus fieles compañeros nos dirigimos al punto B1 del mapa de Cantura, resultando ser una cueva habitada por unos extraños seres llamados los Castra. Su jefe, Cabuka, secuestró a Eva, y dijo que no la liberaría hasta que no le entregásemos a cambio a Dina. Por eso, regresamos a Tamara. Esta vez un amigo y yo servimos de rápido medio de transporte para Adam y los suyos.

Cuando encontramos a Dina, ésta se negó a venir con nosotros, ya que aún suspiraba por encontrar a Mungo con vida. Pero el príncipe Adam utilizó la tablilla que le había dado Monk, y todos pudimos ver el cuerpo sin vida de Mungo, asesinado por Moorkus Rex. Ante la evidencia, Dina, a quien ya no le importaba nada en esta vida, regresó con nosotros a Cantura, a lomos de muchos más Pterosaurios amigos míos.

Después de entregarla a los Castra –en B1–, Cabuka liberó a Eva, a la vez que le pidió a Adam su ayuda para construir una Ciudadela. Con unos champiñones encontrados en la zona H1 y la ayuda de los Brontosaurios de G2, una nueva Ciudadela comenzó a edificarse. En agradecimiento, Cabuka insta a Adam a ir a su cueva para recibir un regalo. Pero antes, nuestro príncipe tuvo que pasar una prueba en la que debía entregar tres objetos a los Castra. Los objetos fueron, en este orden: la piedra de Sol, la piedra de Luna y la bolsa de Tierra. Adam obtuvo a cambio ►





otra tablilla blanca. Dina, mientras tanto, se había convertido en sacerdotisa de los Castra, y dado que se encontraba agusto en Cantura, permaneció allí.

Nos disponíamos a viajar de nuevo cuando yo, que había regresado de una de mis excursiones de inspección, advertí a Adam de que las Ciudadelas construidas no prosperaban. Eva tenía la solución: conocía una canción con la que reclutar Triceratops, poderosos animales que ayudarían a revitalizar las Ciudadelas. Pero además, a los Triceratops les encantaban los nidos vacíos de aves. Si estaban llenos Thugg se comía los huevos y devolvía a Adam su recipiente.

Por eso, decidimos recorrer todas las ciudadelas con el fin de buscar Triceratops. Comenzamos por Chamaar, en cuyo punto E4 hallamos un nido, para luego entregárselo a los Triceratops que se encontraban en L3. Acto seguido, viajamos a Uluru para darle la nueva máscara a los Ulele. En recompensa, nos dieron a elegir entre dos nuevos objetos de poder. Adam se decantó por uno en forma de calavera. En Uluru también encontramos nidos –A2– y Triceratops –L3–. El próximo destino era Tamara.

Tamara necesitaba además la ayuda de los Velocirraptores, por lo que Adam buscó oro en E4 y se lo entregó a nuestros nuevos aliados, junto con la calavera.

Fuimos a Koto para buscar más nidos –K3– y más Triceratops –E3–. Después volvimos a Uluru para recoger de los Ulele el otro objeto de poder: "el ojo del ciclón". Con él, nos desplazamos a Cantura, donde Adam cogió más oro –en F4– para los Velocirraptores. Les entregó "el ojo del ciclón", para





que cumplieran con su tarea de defensa. Fuimos a Tamara, para coger más nidos –H3– y reclutar más Triceratops. Hicimos lo mismo en Cantura, siguiente destino. En esta ocasión, los nidos estaban en G1 y los Triceratops en J3. Todas las Ciudadelas contaban con protección y constructores, y todo parecía marchar bien. Pero fue entonces cuando me enteré de una grave noticia que comuniqué con pesar al príncipe Adam: su padre había muerto. Inmediatamente, regresamos a Mo.

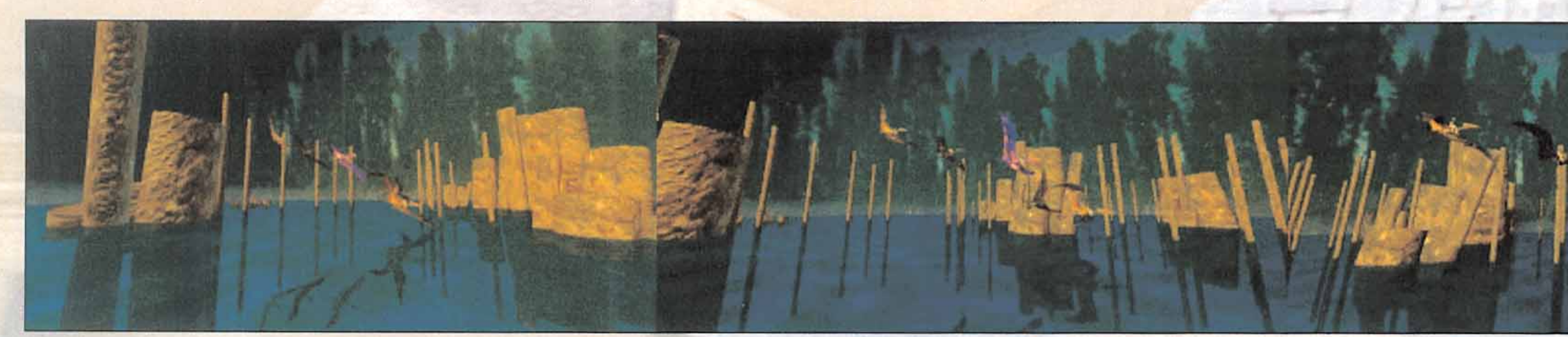
RETORNO A MO

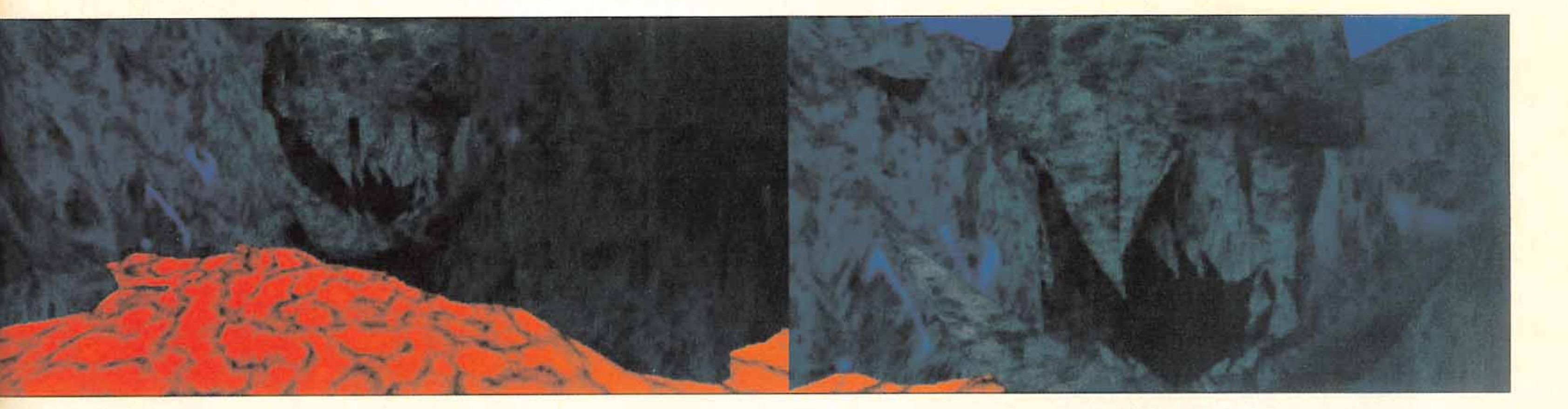
En la sala del trono yacía el cuerpo del rey Gregor, junto a Monk. Éste dijo a Adam que cogiera el cuerno de caza de su padre. El cuerpo del gran rey debía ser llevado ahora a los embalsamadores. Allí fuimos. Nos recibió Marinda, la embalsamadora, que necesitaba la ayuda de alguien para completar el ritual de la liberación del alma del padre de Adam. Como nadie se atrevía a dar el paso, Adam regresó a Mo y entregó el cuerno de caza a Jabber, el verdugo. Éste, al fin, accedió a acompañarnos.

Él y Marinda se introdujeron en el lugar sagrado y nosotros nos quedamos esperando un buen rato. Más tarde, Marinda apareció de nuevo junto a Jabber, y entregó al príncipe el cuerpo de su padre, además de una nueva máscara Ulele. Nos enteramos de que los embalsamadores conocían el secreto de la derrota de los Tiranosaurios, pero sólo se lo revelarían al nuevo rey de Mashaar, a quien se le reconocería por poseer la gran espada de oro. De regreso a Mo, Adam se internó en solitario en la habitación de Monk para velar el cuerpo de su padre. Aconsejé al príncipe que fuèramos hacia el norte, donde existía una reina guerrera que luchaba contra los Tiranos.

Shandovra se llamaba el nuevo territorio. En el punto K1 conocimos a Shazia, la orgullosa guerrera que resultó ser hermana de Adam. Allí construimos una Ciudadela con ayuda de los champiñones –A3– y los Brontosaurios –C4–. La orgullosa reina entregó entonces a Adam la gran espada de oro que le acreditaba como rey de Mashaar.

Cuando nos disponíamos a dejar el lugar, me enteré de que Shandovra había sido tomada por los Tiranosaurios. Necesitábamos las armas de los embalsamadores.





Así que viajamos a sus tierras y reconocieron la espada de oro, cuando Adam se la mostró. Por fin, las armas eran nuestras. En realidad eran instrumentos musicales: un tambor, una trompeta y una campana, que debían ser tocadas por la combinación idónea de personas. De nuevo en Shandovra, Adam entregó el tambor a Thugg y la campana a Monk; él tocaría la trompeta. Caminamos por todo el lugar hasta encontrarnos con tres hordas de Tiranosaurios, que fueron derrotados gracias a la combinación musical de los mágicos instrumentos. Obtuvimos del enemigo otra enigmática tablilla.
Después de celebrar la victoria, regresamos a Mo. En la sala del trono, el rey Adam introdujo su espada dorada en el fresco situado a la izquierda del trono. La operación reveló un laberinto. Lo atravesamos de la siguiente forma: ADELANTE/ADELANTE/IZQUIERDA/DERECHA/DERECHA/ADELANTE/IZQUIERDA/DERECHA/ADELANTE.
Así llegamos hasta una gran sala que custodiaba el gran huevo del Destino, el símbolo de la esperanza de los dinosaurios. Su secreto sólo podía ser revelado en el Gran Arca Blanca, el santuario de los Pterosaurios. El bondadoso rey Adam me entregó a mí el huevo y juntos nos dirigimos al Gran Arca. Para salir del laberinto, Adam nos guió así: ATRÁS/IZQUIERDA/DERECHA/ADELANTE/IZQUIERDA/IZQUIERDA/DERECHA/ADELANTE/ADELANTE.
Antes de depositar el huevo del Destino en su lugar, viajamos a Uluru para entregar a los Ulele la última de sus máscaras. Recibimos otro objeto de poder, que ofrecimos a los Velocirraptores de Shandovra, junto con el oro encontrado en Y3. También allí cogimos un nido –B3– para reclutar nuevos Triceratops, en C2.

EL GRAN ARCA BLANCA

Al fin, mi corazón se estremeció al pisar el Gran Arca Blanca. Me retiré a depositar el huevo en el sitio que para él se tenía destinado y le traje al nuevo rey la quinta de las tablillas blancas, cedida por mis congéneres. Me habían dicho además que el secreto que guardaban estas tablillas tan sólo se podía conocer penetrando en el valle de las Brumas, lugar donde van los dinosaurios al morir. Me hablaron de una raíz que, ingerida, permitiría a un humano pisar ese lugar.





Conseguimos la raíz de manos de Dina tras viajar a Cantura, así que, de nuevo en el Arca sagrada, Adam comió de la raíz y conoció la muerte en el valle de las Brumas. Allí se encontró al Gran Antecesor de todos los dinosaurios, quien reconoció a Adam después de que éste le mostrara una de las tablillas. El Gran Antecesor explicó al rey que existían seis tablillas que juntas formaban un cubo mágico. La sexta pieza estaba en posesión del temible Moorkus Rex. Y así fue como Adam logró regresar de entre los muertos.

LA LUCHA FINAL

Me aproximo ya al final de mi relato. Pero antes os contaré cómo Shazia, la hermana del rey, nos guió hasta la guarida de Moorkus Rex. El rey Adam penetró en ella y, hacia la derecha, encontró la última parte del cubo blanco. Con él, ascendió por unas siniestras escaleras hasta encontrarse frente a frente con el sanguinario rey de los Tiranosaurios. Y así fue como Adam utilizó el cubo y derrotó a nuestro último y más horrible enemigo. Para terminar os diré que la ceremonia de rotura del Huevo del Destino, que debía revelar el futuro de todos los dinosaurios, llenó de temor y desesperanza los corazones de todas las criaturas de mi especie.
Por eso yo espero aquí, en el Gran Arca Blanca, para emprender mi último viaje. El viaje que me llevará al sagrado valle de las Brumas, donde me reuniré con todos aquellos que un día poblaron una Tierra llena de armonía, bienestar y felicidad.

F.J.R.





Los Ángeles se convierte en LA CIUDAD DE LA IMAGEN

SIGGRAPH 95

UN AÑO MÁS LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS GRÁFICAS, LAS IMÁGENES SINTÉTICAS Y EL ARTE POR ORDENADOR SE HAN DADO CITA EN EL CERTAMEN MUNDIAL SOBRE INFOGRAFÍA MÁS IMPORTANTE DE LA ACTUALIDAD: SIGGRAPH 95. LA REUNIÓN HA TENIDO LUGAR EN CALIFORNIA. LOS ÁNGELES SE HA CONVERTIDO ESTA VEZ EN UN LUGAR DE CULTO, CITA IMPRESCINDIBLE PARA LOS PROFESIONALES DE LA INFOGRAFÍA.

Infografía de vanguardia

Todos los años, desde hace ya más de veinte, durante los meses de julio y agosto, ocurre algo que todo aficionado a las imágenes por ordenador espera con impaciencia. Siggraph no es una simple exposición, una serie de conferencias o la presentación de alguna novedad, sino que reúne todo ello y va mucho más allá para llegar a convertirse en un auténtico foro de comunicación entre muchas de las disciplinas más apasionantes de la informática actual, revelándose como una plataforma privilegiada desde la que se llega a vislumbrar el futuro próximo de las imágenes sintéticas y cómo sus aplicaciones comenzarán a influir en nuestras vidas.

Las noticias y las novedades que se presenten en Siggraph marcarán no sólo el año en curso, en cuanto a la orientación y el futuro de las técnicas digitales, sino que en muchos casos se establecen nuevos caminos, y nuevas metas, que pronto todos acabamos recorriendo ante los nuevos avances que ya comienzan a afectarnos directamente.

Si tuviéramos que poner un ejemplo de algunas de las innovaciones de gran importancia de las que hemos podido ser testigos en la edición de este año, podríamos hablar, por ejemplo, de la introducción de los nuevos entornos virtuales 3D en Internet, de las innovaciones en hardware y periféricos, el futuro del multimedia y las tecnologías interactivas, y un largo etcétera que iremos describiéndoos a lo largo de estas páginas.

EL NUEVO HARDWARE QUE SE AVECINA

Las novedades, en cuanto a hardware y nuevas máquinas, han venido fundamentalmente de la mano de Silicon Graphics, que presentaba su nuevo equipo Indigo 2 IMPACT y de los fabricantes de periféricos, entre los que destacan los dedicados al control de animación y a la digitalización tridimensional.

El nuevo ordenador de Silicon Graphics se posiciona en el lugar más alto de los equipos de sobremesa, haciendo de puente entre éstos y la gama Onyx. Está orientado hacia la simulación 3D en tiempo real y las



La batalla entre los fabricantes de software 3D, como Softimage o Alias-Wavefront, se preve dura y difícil, sobre todo después de conocer los nuevos programas y herramientas que aparecerán en breve.

aplicaciones infográficas que requieran cálculos intensivos. Permite trabajar con escenas 3D con texturas y antialias en tiempo real, lo que lo hace muy adecuado para realizar todo tipo de simulaciones, modelos de videojuegos y creaciones arquitectónicas.
Disponemos de dos versiones según la capacidad gráfica de la máquina, tal y como ocurre en todas las gamas de ordenadores de SG. Comenzamos por el llamado High IMPACT disponible en versiones de procesador R4400 a 200 y 250 Mhz, para pasar a continuación a los modelos altos de la gama como el Indigo2 Maximum IMPACT y el Power Indigo2 Maximum IMPACT cuyas diferencias entre ellos estriban en el procesador. El primero de ellos dispone de un R4400 a 250 Mhz mientras que el segundo lleva el nuevo R8000 a 75 Mhz. Todas las configuraciones del IMPACT disponen de 64 MB de memoria, 2 GB de disco duro, 2 MB de memoria caché y monitor de 19" y 1280x1024 de resolución gráfica. Además, está prevista la actualización del micro a los nuevos desarrollos de MIPS que aparezcan en el mercado, como el caso del esperado

Si no lo conoces...

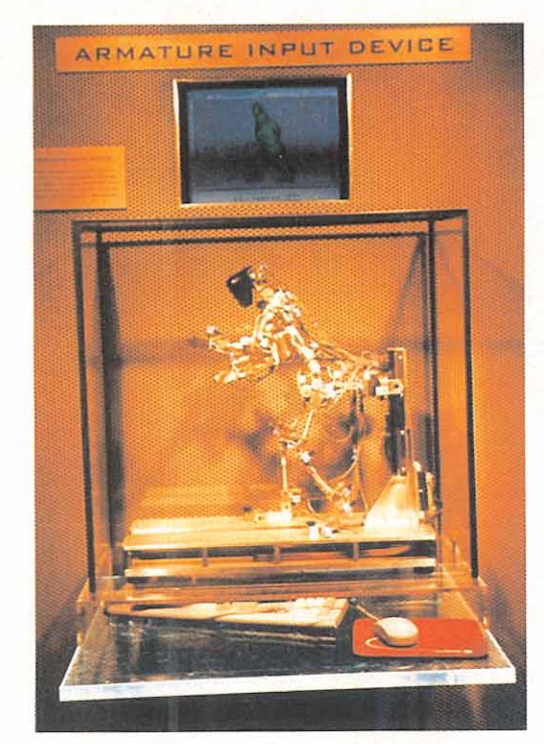
Para aquellos que aún no hayan oído hablar nunca de Siggraph diremos que se trata de un foro de reunión que se celebra en los EE.UU. anualmente, en una ciudad distinta del país en cada ocasión, esta vez en Los Ángeles, California. Allí se dan cita los cerebros más notables de la infografía y la programación gráfica, las mayores y más importantes empresas del sector –Hollywood incluido– y los artistas gráficos del nuevo medio, además de un gran número de profesionales, curiosos y periodistas llegados desde el último rincón del universo.

La estructura de Siggraph a lo largo de los seis días de que consta es realmente extensa. Por un lado, se dispone de abundantes cursos, conferencias y exposiciones de todo tipo de temas y técnicas relacionadas con la infografía. En ellas podemos ver desde introducciones básicas a los gráficos por ordenador para principiantes hasta mesas redondas y debates de gran profundidad sobre cualquiera de los temas que actualmente podemos encontrar en el candelero, como la simulación virtual en tiempo real a través de las redes informáticas, las dificultades técnicas que presenta la TV digital en alta definición o la creación de nuevos estándares para la programación de entornos tridimensionales.



Además, estas conferencias coexisten con la exposición, denominada Exhibition Show, de fabricantes y empresas, que muestran sus últimos productos y desarrollos al público. También encontramos otro tipo de exhibiciones paralelas, como la de arte, Art Show, la dedicada al publico infantil y juvenil, SigKids, o la de proyectos interactivos, Interactive Communities.

También se proyectan el Teatro Electrónico los considerados mejores vídeos infográficos de la muestra, recopilados a lo largo del año por un jurado de profesionales entre el material recibido desde casi todos los países del mundo. En ellos se puede ver de todo, desde simulaciones científicas hasta animaciones publicitarias o visualizaciones arquitectónicas, sin olvidar por supuesto los efectos especiales de las últimas películas de Hollywood como «Casper», «Species» o «Johny Mnemonic»», que capitalizan el interés de la mayor parte de los asistentes.





Los dispositivos de captura de movimiento se usan para lograr más realismo en los movimientos humanos y los simuladores de RV para la total inmersión del espectador en el universo virtual.

R10000 de próximo lanzamiento. Silicon Graphics también presentaba como novedad el WebSpace, su nuevo entorno tridimensional para los Web de Internet, esto es, las páginas interactivas a las cuales accedemos desde nuestro ordenador.

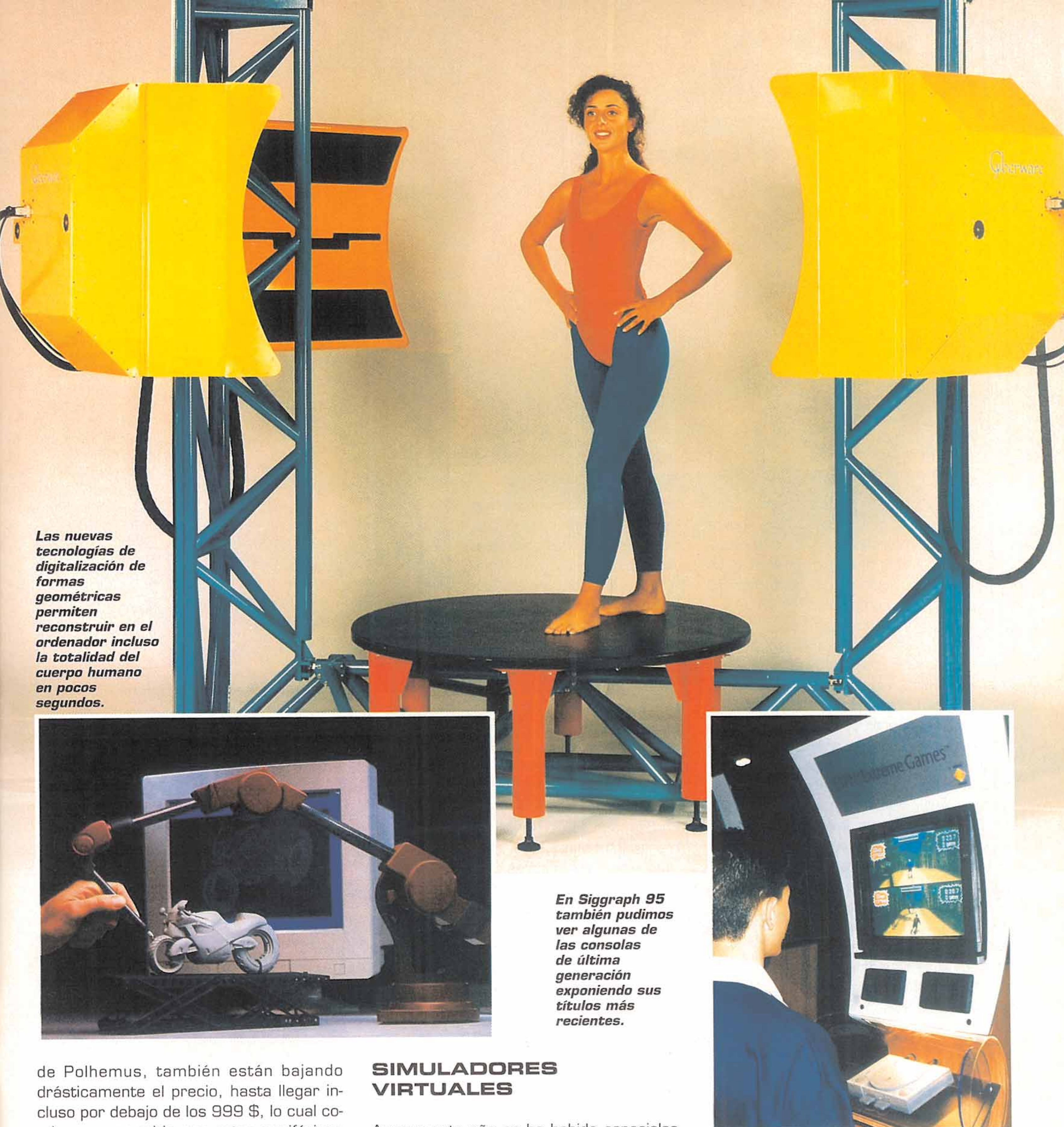
Hasta ahora, dichas páginas se componían de textos, imágenes y animaciones en formato QuickTime, AVI o MPEG, pero pronto todo ésto cambiará y en lugar de acceder a una página de texto entraremos directamente en una escena tridimensional dentro de la cual podremos navegar y movernos a nuestro antojo como en los juegos tipo «Doom». Dentro de dicho entorno se encontrarán las informaciones pertinentes que el propietario del Web quiera hacernos llegar.

De momento, la calidad de los entornos se limita a la geometría poligonal y a unas cuantas texturas, siempre y cuando la potencia de nuestra máquina lo permita, aunque está claro que este tipo de simulaciones tridimensionales irán aumentando en fidelidad y prestaciones conforme lo hagan las capacidades gráficas de los propios ordenadores. De tal modo que no es difícil imaginar en pocos años escenas de Internet similares a las mostradas en películas como «Johny Mnemonic» o «El cortador de Césped», con texturas, iluminación, reflexiones y todo tipo de efectos especiales en tiempo real.

También se han presentado interesantes novedades en los terrenos de la digitalización y el control de movimientos. Así, la compañía Digi-botics exhibía sus nuevos digitalizadores 3D Digibot II capaces de escanear la geometría de cualquier objeto físico mediante un láser de captación que va recorriendo la superficie del objeto. La conocida compañía Cyberware también disponía de novedades representadas por el Cyberware Whole Body scanner, un digitalizador tridimensional capaz de escanear un cuerpo entero de una sola pasada en sólo 17 segundos. Además de la geometría, el WB2 y WB4 también capturan la textura y color del modelo, por lo que son muy adecuados para realizar una digitalización de cuerpos en movimiento, vestimentas y formas de gran tamaño. Aunque el precio de estos sistemas de captura de objetos siguen siendo muy elevados.

Por suerte, también existen sistemas de bajo precio y control manual que están dando excelentes resultados. Una de las estrellas de Siggraph en este sentido era sin duda el MicroScribe 3D, un brazo articulado con cabeza táctil con el que podemos capturar en pocos minutos cualquier objeto físico desde nuestro PC o Mac. Y a pesar de su bajo precio, en torno a los 2.400 $ en Siggraph, consigue una resolución aproximada de hasta 0.3 mm. Éstos se convierten así en una excelente solución para estudios de infografía de pequeño tamaño que necesiten disponer de un método rápido y económico de captura de objetos.

Además, otros sistemas de captura de movimientos, como puede ser el InsideTrack



Las nuevas tecnologías de digitalización de formas geométricas permiten reconstruir en el ordenador incluso la totalidad del cuerpo humano en pocos segundos.

En Siggraph 95 también pudimos ver algunas de las consolas de última generación exponiendo sus títulos más recientes.

de Polhemus, también están bajando drásticamente el precio, hasta llegar incluso por debajo de los 999 $, lo cual comienza a permitir que estos periféricos se vayan extendiendo a nivel doméstico en aplicaciones interactivas y juegos de realidad virtual.

Para usar el Insidetrack sólo necesitamos un ordenador compatible con un slot libre de tipo ISA al que acoplaremos la tarjeta ISA de captura que recibirá los datos de posición suministrados por las unidades receptoras de las cuales se incluye una en la configuración básica del equipo.

SIMULADORES VIRTUALES

Aunque este año no ha habido especiales novedades en cuanto a consolas recreativas se refiere, se ha notado la ausencia de las grandes compañías como Sega o Nintendo, extrañamente ausentes en esta edición de Siggraph. Ni siquiera existían noticias acerca de la Ultra 64, ni se ha presentado ningún nuevo juego basado en esta plataforma. Incluso se rumorea que es posible que su lanzamiento sufra algún nuevo retraso debido sobre todo a los intentos de abaratar el hardware y a los chips, desarrollados por MIPS, perteneciente a Silicon Graphics, a causa del excesivo precio que los mismos mantienen en la actualidad. Sin embargo, encontrábamos en Siggraph a otros monstruos del sector como 3DO o Sony, en cuyos stands los visitantes de Siggraph se podían acercar y probar algunos de los últimos juegos aparecidos en el mercado.



Exclusividad española para Siggraph 95

El stand de Silicon Graphics guardaba algunas otras novedades, además de la presentación de sus nuevos productos. Allí, un año más, se encontraban exponiendo los chicos de la compañía española Computer Arts & Development, dedicados en los últimos tiempos a desarrollar sistemas de simulación virtual de alta calidad tanto militares como civiles. En esta ocasión presentaban un desarrollo creado en exclusiva para Siggraph y que pretendía mostrar de qué son capaces las increíbles capacidades gráficas de las estaciones Onyx con multiprocesador cuando se las sabe programar adecuadamente. El entorno en el cual se desarrollaba la simulación consistía en una sala circular rodeada de columnas y de cuyas paredes colgaban monitores de vídeo que mostraban secuencias de imágenes y animaciones de trabajos anteriores de CAD. El operador se podía mover por el interior de la estancia a voluntad mediante el manejo de un joystick especial de SG con el que definíamos el movimiento a realizar. Toda la escena la contemplábamos a través de una vista panorámica repartida a lo largo de tres monitores Barco que recibían las señales de vídeo enviadas por la Onyx, aunque también podía hacerse utilizando un casco de realidad virtual o cualquier otro procedimiento de inmersión disponible. La velocidad de representación de la escena en las pantallas era de 60 Hz, en lugar de los 30 habituales, lo cual ya de por sí implica realizar todos los cálculos de visualización de la escena en la mitad de tiempo. Además, en el modelo, aparte de tener texturas, animaciones, e iluminación, se realizaban cálculos de raytracing y radiosity en tiempo real, lo cual permitía que las imágenes tuvieran la misma calidad que cualquier render pregrabado. Lógicamente tal potencia de cálculo no se encontraba disponible en cualquier máquina, y para esta demostración había sido necesario preparar una Onyx con 12 procesadores R4400 encargados de visualizar la escena.

En cambio, lo que sí estaba presente en la feria eran los nuevos simuladores y máquinas recreativas basadas en técnicas de realidad virtual y entornos 3D en tiempo real.

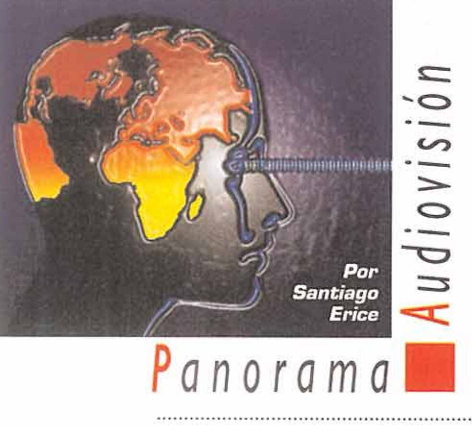
Así, por ejemplo, la compañía Thomson presentaba un novedoso simulador dinámico de montaña rusa en la que el participante se introducía en un vehículo cerrado en cuyo interior, sobre un gran pantalla que hacía las veces de parabrisas, se proyectaba una película íntegramente generada mediante ordenador del recorrido del vehículo. Además, el movimiento del propio coche y el sonido que acompañaba a las imágenes se sincronizaban perfectamente con éstas, creando una gran sensación de realismo.

Los escenarios del vídeo, de una excelente calidad, mostraban al sufrido viajero subiendo y bajando por las vías de una montaña rusa situada en la superficie de un exótico planeta y habían sido creados íntegramente con Wavefront sobre SG para su proyección en shows dinámicos y recreativas individuales, como la existente en Siggraph.

Algunos de vosotros quizás hayáis oído hablar de Battletech, una compañía dedicada al ocio electrónico en su faceta más espectacular, es decir, máquinas de realidad virtual, visión estereoscópica y cabinas de simulación en red con otros jugadores. El pasado año inauguró un centro recreativo en Pasadena, California, denominado Virtual World en el que se puede encontrar las últimas novedades en simuladores virtuales de grupo, en los que no se combate contra el ordenador, sino contra otros jugadores organizados en grupos de siete o más personas. Además, este tipo de experiencias son tan inmersivas que suele darse como introducción un pequeño curso a los pilotos acerca del funcionamiento de sus máquinas y de los objetivos de las misiones a realizar. Una vez concluida ésta los participantes podrán ver de vuelta a la "base" una repetición de su partida contemplada desde cualquier punto de vista para así conocer mejor los errores y aciertos que se hayan podido cometer.

En Siggraph se presentaba una de las últimas aventuras realizadas por esta compañía para sus centros virtuales. Se trataba de una veloz competición en una explotación minera a lo largo de la superficie de Marte en la que debíamos ser capaces de efectuar un recorrido en el menor tiempo posible, al mismo tiempo que evitábamos, o combatíamos, al resto de jugadores y esquivábamos las compuertas que abrían y cerraban los diferentes niveles de la mina. Todo ello se desarrollaba en el interior de una cabina individual para cada jugador que recreaba el interior de las naves de transporte minero que manejábamos. El entorno gráfico de la aventura era totalmente tridimensional, con texturas e iluminación en tiempo real, así como efectos de niebla o explosiones, y todo ello mostrado en las pantallas de la nave a una resolución casi televisiva.

R.P.A.





Blues y R´N´R en Memphis

JAVIER VARGAS



El guitarrista Javier Vargas ve la vida bajo el caleidoscopio deformante del rhythm and blues, de sus tópicos, de sus increíbles historias, de sus negros, mujeres, sueños y noches siempre excesivas y desmesuradas. Y para grabar su cuarto disco, «Texas Tango», se ha aliado con nombres y lugares míticos del rock and roll y el blues: la ciudad de Memphis –allí nació Elvis Presley–; el estudio Ardent House –donde han estado antes B.B. King, Led Zeppelin o ZZ Top–; el productor Jim Haines –ya lo fue de Albert King, B.B. King, John Lee Hooker o Steve Ray Vaughan–; y músicos como Chris Layton, Tommy Shannon, Reese Wynans –el trío Double Trouble del citado Vaughan– o Larry Thurston –de The Blues Brothers–.

Javier Vargas se dio a conocer como compositor para gente como Miguel Ríos, la Orquesta Mondragón, Joaquín Sabina o Santana. Afincado en Madrid desde hace varios años, con su Blues Band y la voz de Jeff Espinoza, y tocando en directo por medio mundo, ha desarrollado un estilo propio que bebe de las más variadas fuentes de la música negra norteamericana, que pasadas por el tamiz de su guitarra salen al exterior dando forma a lo que él mismo denomina blues latino.

La aventura-pesadilla de Kevin Costner

«WATERWORLD»

Kevin Costner quiso producir y protagonizar una gran superproducción de aventuras como las de antes y se ha encontrado con un desastre financiero como los de ahora. «Waterworld» no es una mala película –a pesar de que la crítica se haya ensañado con ella, las lenguas viperinas digan que es un filme gafe y a que el público no haya acudido a verla en las cantidades previstas–, sino que ha sido muy cara. Difícilmente se podrán recuperar los 200 millones de dólares que costó, el doble de lo presupuestado. Dirigida por Kevin Reynolds, recupera la estética a lo Mad Max y la traslada a un mundo acuático –los polos se han deshelado y anegado la tierra– donde destaca una ciudad flotante. En tan surrealista escenario pelean un aventurero mutante –Kevin Costner–, la bella –Jeanne Tripplehorn– y la niña –Tina Majorino– contra el malvado Deacon –Dennis Hopper– y sus temibles Smokers. Guiños a las posibles catástrofes ecológicas, toques escatológicos con morbo y satanización de los fumadores al margen, «Waterworld» es, fundamentalmente, un imaginativo delirio de acción correctamente realizado. ¿Por qué pedir algo más a una película?

Las caras de la nostalgia y el abandono

LOS SECRETOS

«Dos caras distintas» es el ambiguo título del nuevo álbum de Los Secretos, no sólo como referencia a las diferencias que hay en las dos partes del disco, sino también como si la banda liderada por los hermanos Álvaro y Enrique Urquijo quisiera resaltar que el desengaño, la melancolía y el desamor no es la única dirección por la que camina su actividad musical. No es la primera vez que lo intenta –¿recordáis la irónica denominación «Adiós tristeza»?–, pero finalmente la sensación que transmiten sus composiciones no es precisamente de marcha. Sus melodías pegadizas, sus baladas, sus personajes, surgen del desencuentro, e invitan a ser escuchados en momentos de nostalgia o abandono.



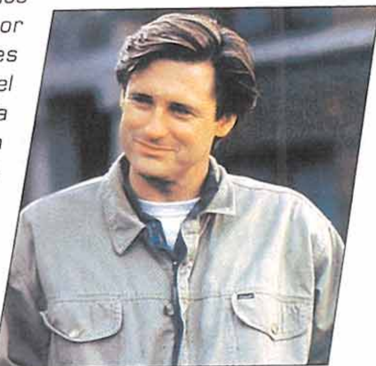
Al fin y al cabo, la pareja admite que las hadas de la inspiración se introducen en sus cabezas cuando se sienten infelices, que cuando se mueven en los terrenos de la euforia prefieren vivirlos a tope. Grupo veterano, Los Secretos ha sabido mantener, con el paso de los años, una línea propia ajena a los avatares mudables de las modas y un núcleo de fieles seguidores. Musicalmente se ha movido entre el pop más blando y adolescente, el country y algunas influencias centroamericanas, como la ranchera.

Una comedia de equívocos románticos

«MIENTRAS DORMÍAS»



Lucy –Sandra Bullock, la de «Demolition Man» y «Speed»– es taquillera del metro, y vive sola con su gato. Enamorada platónica y secretamente de un chico guapísimo, Peter –Peter Gallagher–, un día le salva la vida tras ser asaltado por unos atracadores. Lucy va a verle al hospital, donde está en coma, y allí conoce a la familia del muchacho, que es muy rica y la confunde con la novia de su hijo. Encantada con su nueva situación, Lucy no desmiente el equívoco. Los problemas surgen cuando el hermano de Peter, Jack –Bill Pullman, al que vimos recientemente en «Casper»–, desconfía de ella. La madeja se va liando porque ¿qué ocurrirá cuando el enfermo salga de la situación de coma? y, además, ¿no se está enamorando Lucy de Jack?



«Mientras dormías» es una comedia romántica y amable basada en un equívoco, el de la suplantación de personalidad, muy recurrente en el cine de todos los tiempos. Dirigida por Jon Turteltaub –antes realizó «Elegidos para el triunfo»–, apuesta por la sencillez y la sonrisa en un momento en que las grandes superproducciones de acción de Hollywood parecen entrar en crisis dada la dificultad para recuperar las cada vez más gigantescas inversiones que requieren. ¡Todo un respiro entre tanto musculito que llena las pantallas!

¡Vamos a vivir!

NACHO GARCÍA VEGA



Reincidente contumaz en el pop español –en Nacha Pop primero, en Rico después– Nacho García Vega ha debutado en solitario con un álbum y unas canciones también reincidentes en su filosofía vital. El suyo es un grito optimista, marchoso e irónico; su panfleto se podría titular: ¡Vamos a vivir! La mejor receta para superar el desamor es buscarse otro amor; la noche es un entorno mágico para huir del muermo diurno y cotidiano; la fiesta, el estado más feliz del hombre; la ironía, el escudo contra la ira o los malos pensamientos.

El pop de Nacho es sensual y divertido, amable, pegadizo y fácilmente tarareable. En sus canciones no hay poesía metafísica ni oscuridad. Sus ritmos son bailables, pasionales y aventureros. En su visión de la realidad prima el instinto por encima de la cuadriculada racionalidad. La simpatía es un don; el coqueteo, una necesidad. Como dice su versión del clásico que promociona una cerveza en radio y televisión: "Cada día la aventura vuelve a empezar/ tengo que sacar brillo a mi plan/ la vida es una broma con gente hecha de goma".

Acerca del ligón impenitente

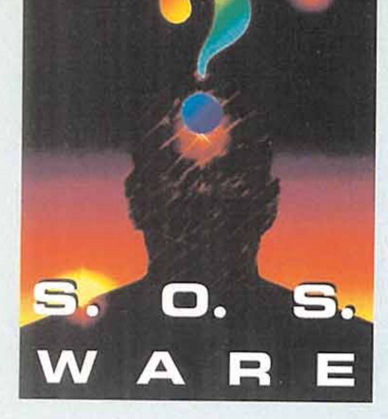
«¡DON JUAN DE MARCO!»





Sobre la cornisa de una valla publicitaria hay un tipo enmascarado, con capa y espada. Dice que su verdadero nombre es don Juan de Marco y que se quiere suicidar porque, pese a ser el mejor y mayor amante del mundo, el único y verdadero amor de su vida pasa de él. El psiquiatra Jack Mickler le hace desistir de su propósito, le trata psicológicamente, y escucha su fantástica historia. ¿Está ante un loco de atar o ante un alucinante ligón impenitente? No está muy claro, pero el matasanos empieza a cambiar y su hasta entonces rutinario matrimonio se torna apasionado.

Actualización del mito de don Juan novelado por escritores como José de Zorrilla o Lord Byron, esta película, dirigida por el debutante Jeremy Leven, cuenta con un reparto de campanillas: el guapo Johnny Depp en el papel de conquistador desolado, el dinosaurio Marlon Brando en el del prestigioso psiquiatra y Faye Dunaway en el de su esposa. Contada en clave de comedia, «Don Juan de Marco» es una reflexión en torno a la pasión, el sexo y el amor sustentada en torno a la labor interpretativa de los tres citados actores.



Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

MUCHOS DE VOSOTROS, CON LA LLEGADA DEL OTOÑO, HABRÉIS COMENZADO LAS SIEMPRE ODIADAS CLASES, Y OTROS, LOS QUE TENÉIS LA SUERTE DE TRABAJAR, HABRÉIS DEJADO DE TENER LA JORNADA DE HORARIO INTENSIVO, PERO LAS DUDAS SIEMPRE OS VAN A SEGUIR ASALTANDO EN VUESTRO FRUCTUOSO CAMINAR POR LOS LARES DEL MUNDO INFORMÁTICO; PARA RESOLVER ESOS PEQUEÑOS INCONVENIENTES ESTÁ ESTA SECCIÓN QUE, MES A MES, OS ES FIEL RESPONDIENDO A VUESTRAS PREGUNTAS, YA SEA OTOÑO O INVIERNO, HAGA SOL O HIELE, TENGÁIS QUE IR AL "COLE" O TRABAJAR MÁS HORAS... EN FIN, QUE DISFRUTÉIS DE LAS RESPUESTAS QUE OS DAMOS ESTE MES DE SEPTIEMBRE.

DAY OF THE TENTACLE

¿Cómo se consigue la manta de John Hancock?
¿Cómo se hace fuego en la chimenea?¿Sirve para algo el suéter?
¿Cómo se utiliza la secadora?
¿Dónde se coge el vinagre una vez que lo haya enterrado Thomas Jefferson?
Una vez cogidos los productos de la super-batería, ¿cómo la hacemos funcionar?

Manuel Martín. Madrid.

Ofrece el cigarro explosivo a George Washington, enciéndelo con la pistola y cuando se le rompa la dentadura postiza ofrécele los dientes que castañetean. Entonces Hancock creerá que el presidente tiene frío, dejará su manta y conseguirá que Jefferson encienda la chimenea con su leño.
Laverne colocará el suéter al hámster para que se mantenga caliente y abrirá la cápsula del tiempo con el abrelatas para recuperar el vinagre.
La secadora se pone en marcha introduciendo el suéter en su interior e insertando todas las monedas encontradas al forzar la máquina de dulces.
Hoagie debe introducir la super-batería en el bolsillo de la cometa para que el rayo la cargue y finalmente conectar la batería a su cronoletrina para regresar a su época.

IGOR

¿Qué he de hacer en la sala del telescopio una vez miro a la chica?

Igor. Las Palmas.

Cuando descubras que el ladrón ha escondido una nota en la campana de la torre, debes conseguir entrar en la iglesia colocando la probeta en la taquilla de Philip, subir al campanario y coger la nota.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

¿Cómo se abre la puerta de la estatua y la cadena, después de pasar el canal con el pulpo?

Mariano García. Madrid.

Coloca la escalera sobre la estatua, abre la tapa y activa el mecanismo para hacer bajar el brazo de la estatua (la rueda de bronce en el centro, la pieza de la estatua destruída encontrada en el calabozo encima, la pieza en forma de luna en posición vertical izquierda, el engranaje en forma de sol en la esquina superior izquierda y un fragmento de orichalcum en el centro). Luego, ata la cadena entre el brazo de la estatua y el anillo de la puerta, cambia la posición del engranaje en forma de sol para colocarlo en la esquina inferior izquierda y el brazo de la estatua volverá a moverse destruyendo la puerta.

Estoy en la isla de Creta, he usado el topógrafo encima de la estatua de la cabeza de toro, pero no veo nada significativo. ¿Qué debo hacer para encontrar la piedra lunar?

Carmen Basanta. Madrid.

El topógrafo debe utilizarse dos veces, una sobre la cabeza del toro y otra sobre la cola, y debe ser dirigido hacia uno de los cuernos. De ese modo conseguirás trazar dos líneas que se unen en una equis y cavando sobre ella con la costilla encontrarás la piedra lunar.

PRINCE OF PERSIA 2

¿Qué he de hacer cuando llego a la llama? Lo he intentado todo, pero me mata.

Luis Fernández. Ciudad Real.

En cuanto llegues a esta pantalla, déjate matar por el último guerrero águila, eso sí, sin caer por el precipicio. Espera un poco y verás como resucitas y te apoderas de la valiosa llama.

¿Cómo se pasa el esqueleto de la cuarta fase?

Francisco Jesús Maya Rodríguez. Cádiz.

Corre hacia él cerca pero no lo toques. Saca la espada lucha hasta que os deis la vuelta los dos, pero no dejes que vaya a cerrarte la puerta. Tú debes, muy rápidamente, girarte y cogerte del tercer tablón empezando por la izquierda para no caerte.

RETURN TO ZORK

¿Qué hay que hacer para entregar la carta de Ben a la bruja Itah? ¿Cómo se puede hacer reír a la deprimida concurrencia de Cliff? ¿Para qué sirven los ratones y las ratas? ¿Qué papel desempeña el ranchero Pugney, aparte de permitir coger la caja de sostenes? ¿Cómo vencer al troll?

Eduardo Martínez. Barcelona

Si ya tienes la carta, dale unas monedas a Ben para que te permita subir a la barca, saca las ratas de la caja de madera y colócalas dentro del motor para que la barca te lleve hasta el árbol donde vive la bruja. Debes conseguir que Itah, Canuk, el alcalde y Rebecca te traduzcan cuatro de los chistes del libro y utilizar la grabadora para reproducir las traducciones. Los ratones no sirven para nada, pero sí las ratas, y el único papel de Pugney es el que has dicho. Hay tres trolls en las cavernas, debes iluminarte con el casco de minero y usar la espada contra ellos, golpeando primero por la izquierda y luego por arriba y por abajo.

SPACE QUEST IV

¿Qué puedo hacer para ir a la gran escultura que te llama la atención y que su camino está cortado por basura?

Manuel Martínez. Alicante.

Ahora, por el momento, no puedes hacer nada. Prueba a meterte por la alcantarilla teniendo en tu poder el conejito y la terminal de ordenador.

VARIOS

¿Dónde puedo encontrar algún libro en ensamblador para el PC?

José María Moreno. Albacete.

Te recomiendo algún libro de la colección Anaya. Pero más concretamente, si quieres aprender desde el principio y que te lo expliquen todo bien claro, eso sí, con un conocimiento mínimo del PC y algún lenguaje de programación, te recomiendo la Guía del Ensamblador de Peter Norton.

¿Dónde puedo conseguir software para la Sound Blaster para edición, tratamiento y montajes de sonido, y qué me recomendáis?

Mariano Terror García. Madrid.

Si lo que quieres es programarla con un lenguaje tienes a tu disposición el paquete Sound Blaster Software Developer Kit. Para grabar y editar sonidos tienes el Creative WaveStudio 2.0 o el software que incorpora el propio paquete de la tarjeta. Lo puedes conseguir, seguramente, en los grandes almacenes o en alguna tienda especializada en ordenadores.



nuestros ordenadores



EQUIPO BÁSICO 486 DX4 75

Microprocesador INTEL 486 DX4 75
Placa DX4 VLB 256 Caché
Controladora VLB
Disco duro 540 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 4 Mb
Tarjeta gráfica VLB 1 Mb
Monitor 14" 0.28 baja radiación
Ratón

139.900

EQUIPO MULTIMEDIA 486 DX4 100

Microprocesador INTEL 486 DX4 100
Placa DX4 PCI 256 Caché
Controladora PCI
Disco duro 540 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 baja radiación
Ratón
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16
CD-ROM doble velocidad

199.900

PRECIOS IVA INCLUIDO

Sistema Operativo opcional
- MS DOS 6.2
- MS DOS 6.2 + Windows .11
- Windows 95

EQUIPO MULTIMEDIA PENTIUM

Microprocesador INTEL PENTIUM
Placa PENTIUM PCI 256 Caché
Controladora PCI
Disco duro 540 Mb
Disquetera 3'5 1.44 Mb
Memoria RAM 8 Mb
Tarjeta gráfica PCI 1 Mb
Monitor 14" 0.28 baja radiación
Ratón
Tarjeta de sonido Sound Blaster 16
CD-ROM doble velocidad

PENTIUM 90: 229.900
PENTIUM 100: 239.900

Consultar precio para otras configuraciones



toda una selección de componentes



PLACAS	
Placa 486 DX4 VLB	14.990
Placa base 486 PCI Controladora y puerto integrados	19.990
Placa PENTIUM PCI	28.990
Placa PENTIUM Intel Tritón	39.990
MICROS	
Micro INTEL 486 DX2/66 Mhz INTEL	17.990
Micro INTEL 486 DX4/75 Mhz INTEL	19.990
Micro INTEL 486 DX4/100 Mhz INTEL	29.990
Micro INTEL PENTIUM 90 Mhz INTEL	54.990
Micro INTEL PENTIUM 100 Mhz INTEL	64.990
CONTROLADORAS	
Controladora ISA 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	1.990
Controladora PCI 2FDD/4HDD/2S/IP/IG	5.490
Controladora PCI A.V. doble ventilador	7.490
Controladora VLB 2FDD/2HDD/2S/IP/IG	2.990
Controladora VLB A.V. doble ventilador	7.490
DISQUETERA	
FDD 3,5" 1,44Mb	4.990
DISCOS DUROS	
Disco Duro 540 Mb	22.990
Disco Duro 850 Mb	34.990
Disco Duro 1 Giga	39.990
MEMORIAS	
SIMM 1Mb 30 contactos	5.990
SIMM 4Mb 72 contactos	19.990
SIMM 8Mb 72 contactos	39.990
SIMM 16Mb 72 contactos	69.990
Memoria 1 Mb SVGA	10.990
TARJETAS DE VIDEO	
SVGA VLB S3-805 1Mb	12.990
SVGA VLB Cirrus Logic	12.990
SVGA PCI 1Mb ampliable 2 Mb	14.990
SVGA PCI S3-864 1Mb	16.990
SVGA PCI S3-864 1Mb con MPEG	24.990
SVGA PCI S3-968 2Mb con MPEG	39.990

MONITORES	
GOLDSTAR 14" Pantalla antirreflejos, Punto 28mm, Frec. barrido multimodo, Green Energy	34.990
PROVIEW 14" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Pantalla plana Energy system, Baja radiación	34.990
GOLDSTAR 15" Pantalla antirreflejo, Punto 28 mm, Frec. barrido Autoscan, Control digital en pantalla, MPR-II Green Energy	54.990
PROVIEW 15" Color, 28 DP no entrelazado, Full screen, Pantalla plana Energy system, Baja radiación	54.990
SONIDO · MULTIMEDIA	
Sound Blaster 16 Pro	12.990
TECLADOS	
Teclado 102 teclas menbrana	2.990
Teclado mecánico	3.990
VENTILADORES	
Ventilador 486	1.490
Ventilador PENTIUM	1.990
SISTEMA OPERATIVO	
MS DOS 6.2	4.990
MS DOS 6.2 + Windows 3.11	16.990
CAJAS	
Sobremesa T1 ó W1	7.990
Minitorre T2 ó W2	7.990
Sobremesa o Minitorre Deluxe	9.990





Sound BLASTER 16 Value Edition

- Interface para unidades CD-ROM IDE
- Muestreo y reproducción estéreo en 8 y 16 bits desde 5 hasta 44,1 Khz
- Sintetizador de música OPL3 FM estéreo mejorado con 20 voces y 2 operadores o 11 voces y 4 operadores
- Entrada de línea estéreo, sonido CD estéreo, micrófono y MIDI/joystick
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

14.990

Sound BLASTER AWE 32 Value Edition

- Síntesis avanzada"WavEffects" con calidad MIDI que incluye 128 instrumentos melódicos, 6 conjuntos de percusión, 16 canales y polifonía de 32 voces
- Generador de efectos AWE32 programable con reverberación, coros y QSound
- 512 Kb de RAM para muestras de sonido
- Utilidades de DOS y Windows para el tratamiento de datos de audio y Software de síntesis de voz

32.990

DISCOVERY CD 16 Value Edition

Sistema Multimedia con un fascinante software
- Tarjeta de audio estéreo de alta calidad Sound Blaster 16
- Unidad CD-ROM
- Altavoces estéreo
- Drivers para DOS y Windows 3.1, compatible con OS/2 2.1
- Software de utilidades Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de primer nivel

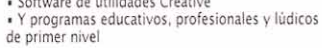
34.990



MULTIMEDIA HOME CD 4X

El kit Multimedia para toda la familia
- Unidad CD-ROM interna multisesión de cuadruple velocidad compatible con PhotoCD multisesión y CD-ROM XA, cumpliendo la norma MPC de nivel 2
- Tarjeta de sonido Sound Blaster 16Pro ASP
- Altavoces estéreo amplificados y micrófono dinámico incluídos
- Drivers para DOS y Windows 3.1, compatible con OS/2 2.1
- Herramientas de audio y software de síntesis de voz Creative
- Y programas educativos, profesionales y lúdicos de la gama Microsoft Home

69.990




BLASTERKEYS (Piano MIDI) **19.990**

VIDEO BLASTER MP400 **44.990**

CABLE JOYSTICK DOBLE **1.990**

CABLE MIDI **3.990**

el ordenador a tu medida

Monta tu propio ordenador.

Con este formulario podrás saber lo poco que te cuesta disponer de un ordenador **TECNOwave** con la garantía **Centro MAIL.**

COMPONENTE	PVP
PLACA	....
MICRO	....
CONTROLADORA	....
DISCO DURO	....
DISQUETERA	....
MEMORIA	....
TARJETA DE VIDEO	....
MONITOR	....
TECLADO	....
VENTILADOR	....
CAJA	....
SISTEMA OPERATIVO	....
TOTAL (IVA incluido)	....

con la financiación FIMESTIC

Importe a financiar	Cantidad mensual
139.900	13.866 Pta.
199.900	19.814 Pta.
229.900	22.708 Pta.
239.900	23.696 Pta.

CD-ROM











902 171819 Para tus pedidos telefónicos



PRECIOS IVA INCLUIDO







SISTEMAS OPERATIVOS

WINDOWS 95 — 16.900



OS/WARP V.3 — 9.400

PRODUCTOS MICROSOFT DISPONIBLES EN CD Y PC

VARIOS

LIBROS DE PISTAS

LIBRO I. Alone in the Dark, Amazon, Archivos Secretos de Sherlock Holmes, Bargon Attack, Cadaver con mapas, Colorado, Dark Seed, Dune, Fascination, Hook, Ishar, Ishar II, Kult, Laura Bow: The Dagger of Amon Ra, Maniac Mansion, Maupiti Island, Pandora, Shadow of the Beast II, Space Quest III, Targhan, Ween, Xenomorph.

LIBRO II. Cadaver: Pay Off, Captain Blood, Curse of Enchantia, Eternam con mapas, Eye of the Beholder II, Goblins, Kyrandia con mapas, Le Fetiche Maya, Loom, Lost in Time, Lure of the Temptress, Monkey Island I, Operation Stealth, Shadowlands con mapas, Space Quest V, Syndicate con mapas, Ultima VII (cheat mode), Ultima VII 2: Serpent Isle (cheat mode), Wax Works.

LIBRO III. Cruise for a Corpse, Dune II, Elvira, Future Wars con mapas, Innocent, Lost in Time 2, Monkey Island 2, Shadow of the Comet, Simon the Sorcerer, Veil of Darkness.

LIBRO IV. KGB, King´s Quest VI con mapas, Leather Goddesses of Phobos, La Mitad Oscura, Legend of Djel, Prince of Persia 2 (cheat mode), Return to Zork, Shadowcaster, Star Trek, The 7th Guest con mapas, The Patrician, Ultima VII, Ultima VII 2: Serpent Isle.

LIBRO V. Cobra Mission, Goblins 2, Homey D'Clown, Inca II, Labyrinth of Time, Lands of Lore con mapas, Obitus con mapas, Return of the Phantom, Sam and Max, Star Trek II, The Inmortal con mapas, Wayne´s World.

LIBRO VI. Alone in the Dark II con mapas, Benealth a Steel Sky, Beverly Hill Billies, Black Sect, Dracula Unleashed, Gabriel Knight, Heart of China, Heimdall con mapas, Heimdall 2, La Abadia del Crimen, Myst, Red Hell, Rex Nebular (claves), Hand Of Fate.

LIBRO VII. Doom (mapas y claves), Dragonsphere, Ishar 3, Larry VI, Reunion, Robinson's Requiem, Trick or Treat con mapas, UFO, Ultima VIII: The Pagan con mapas.

LIBRO VIII. Al Qadim, Bloodnet, Doom II, Dragon Lore, Dreamweb, Ecstatica, Freddy Pharkas, Magic Carpet, Outpost, The Journeyman Project, Tie Fighter, Universe, Xanth.

LIBRO IX. Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Inferno, Kyrandia 3, Lemmings, Little Big Adventure, Noctropolis, Police Quest 4, System Shock con mapas, Wake of the Raveger, Wing Commander III.

LIBRO X. Alone in the Dark III, Big Red Adventure, Bureau 13, Commander Blood, Cyberia, Hell, Lords of the Realm, Panzer General, Retribution, Rise of the Triad, Warcraft.

LIBRO XI. Armored Fist, Bioforge, Discworld, Flight of the Amazon Queen, Full Throttle, Master of Magic, Star Trek Next Generation: A Final Unity, X-COM.

ALFOMBRILLA RATON — 795

RADIOTRACK — 6.990

CAJA 10 DISCOS FORMATEADOS — 595

DISCO LIMPIADOR 3.5" ... 815 PTS.
DISCO LIMPIADOR CD-ROM... 1.675 PTS.
KIT LIMPIEZA CD-ROM... 815 PTS.
LIMPIA PANTALLAS... 815 PTS.
LIMPIA SUPERFICIES.. 815 PTS.



Genius®

EASY-MOUSE — 1.495

SCANMATE 256 — 14.990

GAMEPAD J-05 — 1.995

JOYSTICK J- — 1.995

MOUSE TOO — 2.495

SCANMATE COLOR — 32.990

HIENCODER VGA TO TV CONVERTER — 19.990



JOYSTICKS

TELEMACH 200 6.900	ANALOG EDGE II 3.900	PHANTOM 2 3.490	TORNADO 3.490	PC MISSION 2.990	PC RAIDER 4.290
DIGITAL PROPAD 3.990	RAIDER 5 2.990	PYTHON 5 1.995	STARFIGHTER 5 2.595	SUPER WARRIOR 5 3.995	AVENGER PRO 3.495
MEGAGRIP VIII 3.995	MEGA PAD VIII 3.595	GAME PAD GRAVIS 4.500	GRAVIS ANALOG PRO 7.990	FLIGHSTICK 8.995	










UN UNIVERSO MULTIMEDIA LLENO DE INFINITAS SORPRESAS Y DESCUBRIMIENTOS



SHAREWARE



IDIOMAS





- Curso completo basado en situaciones de la vida diaria.
- 30 lecciones en disco CD-ROM.
- Voces de 4 norteamericanos.
- Ejercicios auditivos para mejorar el inglés hablado.
- Ejercicios gramaticales.

IDIOMAS MULTIMEDIA



JUNIOR
Alemán
Francés
Inglés



ADULTO
Francés
Inglés

EDUCATIVOS



UTILIDADES



OBRAS DE CONSULTA







BIBLIOTECA HISPANO-AMERICANA 6.990
50 Grandes obras de las letras Hispano-Americanas





Biografía y obra de 800 pintores
Cientos de imágenes
Curso de Historia dela Pintura



Visita virtual por las Salas dedicadas a Velázquez en el Museo del Prado.

11 años de música POP.

CIENCIA - TECNICA

MOTORCYCLE WORD 6.490
SPACE & ASTRONOMY 3.990



ENCICLOPEDIAS



Diccionario Enciclopédico 120.000 entradas. Personajes ilustres, acontecimientos históricos, países, etc. Sistema de búsqueda instantánea.

INNOVA

EL CUERPO HUMANO 9.990
EL MUNDO DE LOS MINERALES 9.990
EL SISTEMA SOLAR 7.990
GEOGRAFIA FISICA DE ESPAÑA 5.990
GEOLOGIA TIERRA INQUIETA 5.990



CITYPLUS: ALICANTE, BARCELONA, BILBAO, MADRID, SEVILLA, VALENCIA, ZARAGOZA

BARCELONA TOUR: BARCELONA, MADRID

SP EDITORES: EL ORDENADOR, LOS OVNIS



Obra de consulta imprescindible sobre las relaciones sexuales con abundante información.

ADULTOS

101 SEX POSITIONS	5490	EL JUEGO DE LA OCA (ESP)	6990	SENSUOUS GIRLS IN 3D	3490
A TASTE OF EROTICA	1990	ELECTROSEX	3990	SEX	3490
ALL BEAUTIES	4490	FURY	5990	SEX CASTEL (ESP)	6900
BLONDAGE	3990	GIRLS ON GIRLS	3990	SINDY DOES IT ALL	4990
BUSTY BABES 3	5490	HIDDEN OBSESSIONS	3490	SUPERSTARS OF PORN	3990
CANDY SNACKER	3990	HOUSE OF DREAMS	3490	SWEET CHEEKS	4990
CLUB 69	3990	LOVE PYRAMID (ESP)	6900	THESE BOY ARE BAD	3990
CURSE OF CATWOMAN	3490	LUST CONNECTION	5990	UNDERGROUND ADULT. V.I	2990
DANGEROUS BLONDES	3990	MADDAMS FAMILY	5990	UP & DOWN LOVE (ESP)	6800
DEEP THROAT	4990	NEURODANCER	6990	VAMPIRE'S KISS	6490
DEEP TUSH	5490	NEW WAKE HOOKERS 2	3490	VIRGINS 2	5990
DOORS OF PASSION II	3990	PENETRATION	3990	VIRTUAL DIRECTOR	4990
DREAM MACHINE	6990	PLEASURE ISLAND	3990	WANDER LUST	5990

MACHINE SIX PACK



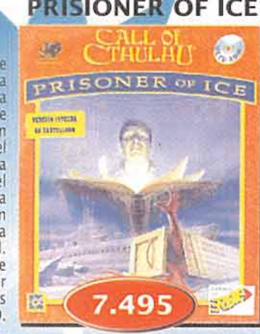
Disponibles Vol. 1 y 2

Los programas con la indicación "CD" disponen también de versión PC 3'5. Con la indicación "PC" sólo en PC 3'5.

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS

aventuras gráficas

PRISIONER OF ICE



De los creadores de Shadow of the Comet, esta aventura gráfica se basa en los cuentos de Lovecraft. Tu misión consiste en desentrañar el misterioso origen de una criatura congelada en el Polo Sur encontrada en una misión rutinaria de un submarino en plena Segunda Guerra Mundial. Deberas investigar más de 150 decorados y conocer los 40 personajes, todos ellos animados en 3D.

7.495 — 486, 8 Mb, SVGA

FULL THROTLE



Producción de LucasArts en la que el protagonista es Ben, uno de los más salvajes motoristas de Norteamérica, al cual debemos ayudarle a desvelar un misterio que le inculpa junto a su banda en un asesinato que no han cometido. Son especialmente destacables sus gráficos, en la mejor tradición de Lucas, y su banda sonora, compuesta por un famoso grupo americano de heavy metal y rock duro. Como novedad se puede reseñar la inclusión de multitud de escenas arcade, en las que controlas directamente a Ben.

7.495 — 486, 8 Mb, VGA

FADE TO BLACK



Es la continuación de Flashback, con una nueva tecnica de gráficos 3D. En el año 2190, nuestro protagonista, Conrad, regresa a casa en estado de hibernación, pero su nave es interceptada en la Luna por una raza alienígena, de donde deberá escapar. Todo el juego se desarrolla en 3D, con fondos de texturas tramadas, objetos 3D dinámicos y movimientos de cámaras hiperrealistas.




7.495 — 486, 8 Mb, VGA



2000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO — OFERTA — 975 — 286, 1 Mb, VGA



ALONE IN THE DARK 3 — 6.995 — 386, 4 Mb, VGA



ARE YOU AFRAID OF DARK? — 8.495 — 386, 4 Mb, SVGA



BARGON ATTACK — 2.495 — 286, 1 Mb, VGA



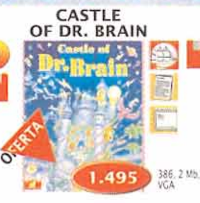
BIG RED ADVENTURE — 2.995 — 386, 4 Mb, VGA




BIOFORGE — 6.990 — 486, 8 Mb, VGA



BUREAU 13 — CD 6.495 / PC 5.995 — 386, 2 Mb, VGA



CASTLE OF DR. BRAIN — OFERTA — 1.495 — 386, 2 Mb, VGA



CLUB DEAD — 8.495 — 486, 4 Mb, VGA

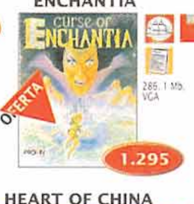
COMMANDER BLOOD — 7.495 — 386, 2 Mb, VGA



CRITICAL PATH — 1.990 — 386, 4 Mb, VGA



CRUISE FOR A CORPSE — OFERTA — 1.995 — 286, 1 Mb, VGA



CURSE OF ENCHANTIA — OFERTA — 1.295 — 286, 1 Mb, VGA



CYBERWAR — 10.795 — 486, 4 Mb, VGA



DRAGON LORE — 8.995 — 486, 4 Mb, VGA



DUNE II — OFERTA — 2.995 — 286, 1 Mb, VGA



ECSTATICA — 8.095 — 486, 4 Mb, VGA



FREDDY PHARKAS — CD 7.495 / PC 6.495 — 386, 2 Mb, VGA



GABRIEL KNIGHT — CD 9.795 / PC 7.995 — 386, 4 Mb, VGA



GUILTY — CD 7.495 / PC 6.495 — 386, 4 Mb, VGA



HEART OF CHINA — OFERTA — 1.495 — 286, 1 Mb, VGA



HELL — 6.995 — 386, 4 Mb, VGA



INCA COLLECTION — 4.975 — 386, 2 Mb, VGA



INDY JONES U. CRUZADA — 975 — 286, 1 Mb, VGA



JOURNEYMAN PROJECT TURBO — 6.495 — 386, 4 Mb, SVGA



JUMP RAVEN — 8.495 — 486, 8 Mb, SVGA



KGB — OFERTA — 2.995 — 286, 1 Mb, VGA



KING'S QUEST VII — 10.995 — 386, 4 Mb, SVGA



LARRY I — OFERTA — 1.995 — 286, 1 Mb, VGA



LARRY VI — OFERTA — 2.995 — 386, 4 Mb, VGA



LAURA BOW — OFERTA — 2.995 — 286, 1 Mb, VGA



LAWNMOWER MAN — OFERTA — 3.990 — 386, 4 Mb, VGA



LE FETICHE MAYA — OFERTA — 975 — 286, 1 Mb, VGA



LEGEND OF DJEL — OFERTA — 975 — 286, 1 Mb, VGA



LITTLE BIG ADVENTURE — CD 7.195 / PC 7.195 — 386, 4 Mb, SVGA



LOST EDEN — CONS. — 486, 4 Mb, VGA



LUNICUS — 8.495 — 386, 4 Mb, SVGA



MAABUS — CONS. — 486, 4 Mb, SVGA



MAUPITI ISLAND — OFERTA — 975 — 286, 1 Mb, VGA



MIRAGE — 6.990 — 386, 4 Mb, VGA



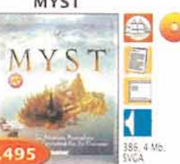









MUNDODISCO — CD 8.495 / PC 7.495 — 386, 4 Mb, VGA



MYST — 8.495 — 386, 4 Mb, SVGA



NOCTROPOLIS — 8.095 — 386, 4 Mb, SVGA



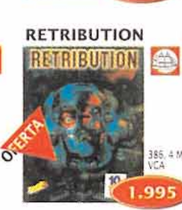
ORION CONSPIRACY — CONS. — 386, 4 Mb, SVGA



POLICE QUEST 4 — CD 8.995 / PC 7.495 — 386, 4 Mb, VGA



RED HELL — OFERTA — 1.995 — 386, 2 Mb, VGA



RETRIBUTION — OFERTA — 1.995 — 386, 4 Mb, VGA



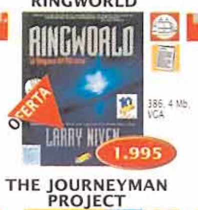
RETURN OF THE PHANTOM — OFERTA — CD 11.695 / PC 2.995 — 286, 2 Mb, VGA



RETURN TO ZORK — OFERTA — 4.495 — 386, 4 Mb, SVGA



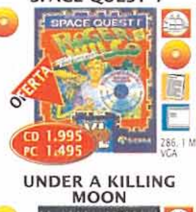
REX NEBULAR — OFERTA — 1.995 — 286, 2 Mb, VGA



RINGWORLD — OFERTA — 1.995 — 386, 4 Mb, VGA



SPACE QUEST 6 — 7.995 — 486, 8 Mb, SVGA



SPACE QUEST 1 — OFERTA — CD 1.995 / PC 1.495 — 286, 1 Mb, VGA



SPACE QUEST IV — OFERTA — CD 2.990 / PC 2.995 — 386, 2 Mb, VGA / 286, 1 Mb, VGA



SPACE QUEST V — OFERTA — 1.995 — 286, 1 Mb, VGA



STAR TREK JUDGMENT RITES — 7.495 — 386, 2 Mb, VGA



STAR TREK NEXT GENERATION — 9.495 — 486, 8 Mb, SVGA



THE 7TH. GUEST — OFERTA — 4.990 — 386, 4 Mb, SVGA



THE JOURNEYMAN PROJECT — OFERTA — 3.990 — 386, 8 Mb, SVGA



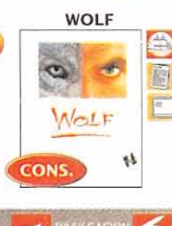
THE LAST DINASTY — 9.995 — 486, 8 Mb, VGA



UNDER A KILLING MOON — 11.495 — 386, 4 Mb, SVGA



WITCHAVEN — CONS. — 486, 4 Mb, VGA



WOLF — CONS.



WOODRUFF — 7.495 — 486, 4 Mb, VGA

PC 3'5

CD-ROM

MANUAL ESPAÑOL

VOCES ESPAÑOL

PANTALLA ESPAÑOL

MANUAL INGLES

VOCES INGLES

PANTALLA INGLES


AVENTURA GRAFICA

DEPORTIVO

DIVULGACION

EDUCATIVO


EROTICO

902 171819 Para tus pedidos telefónicos

estrategia rol • mesa

PRECIOS IVA INCLUIDO

ASTERIX




Dibujo animado interactivo destinado a niños a partir de los 7 años en el que encontrarás un divertido juego de tablero que incluye diversas pruebas de acción, observación y reflexión ambientados en el universo de Asterix y todos sus amigos.

386, 2 Mb, VGA — **5.495**

PANZER GENERAL

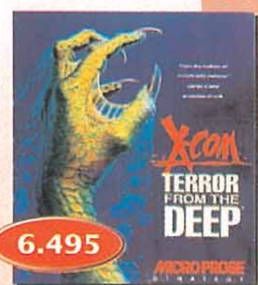


Juego de guerra en SVGA donde debes asumir el papel de un general alemán en la campaña de Polonia en 1939. Si tienes éxito en las diferentes misiones serás llamado a desempeñar decisivos papeles en futuras campañas en Francia, Bélgica, norte de África y el frente oriental. Si fracasas, serás elegido para defender Berlín.



386, 4 Mb, SVGA — **CD 6.495 / PC 6.495**

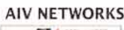
X-COM TERROR FROM THE DEEP



Juego de estrategia programado por Micropose, segunda parte del UFO Enemy Unknown. Al igual que en éste debes combatir la amenaza de una invasión de seres extraterrestres, pero esta vez la acción se sitúa en las profundidades marinas. Destaca especialmente la ambientación del fondo marino y la recreación del armamento submarino.



386, 4 Mb, SVGA — **6.495**

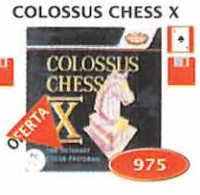










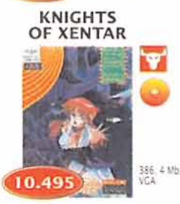
































Título	Oferta	Precio	Requisitos
AIV NETWORKS		8.495	386, 4 Mb, SVGA
ALIEN LEGACY		CD 7.995 / PC 7.995	386, 4 Mb, VGA
BATTLE BUGS		CD 6.495 / PC 6.495	386, 4 Mb, VGA
BLACK SECT	OFERTA	1.995	386, 4 Mb, VGA
BOLIX	OFERTA	975	286, 1 Mb, VGA
BUSH BUCK	OFERTA	975	286, 1 Mb, VGA
CAMPAIGN	OFERTA	3.990	
CHESSMASTER 4000 TURBO		CD 6.745 / PC 6.295	486, 4 Mb, VGA
COBRA MISSION	OFERTA	2.995	286, 1 Mb, VGA
COLONIZATION		CD 6.995 / PC 6.745	386, 4 Mb, VGA
COLOSSUS CHESS X	OFERTA	975	
CRUSADERS OF DARK SAVANT		CD 4.295 / PC 4.295	286, 1 Mb, VGA
CRYSTAL CALIBURN PINBALL		5.990	386, 4 Mb, SVGA
D-DAY		5.395	386, 4 Mb, VGA
DETROIT		4.495	386, 4 Mb, VGA
DOMINUS		7.495	386, 4 Mb, VGA
DUNGEON MASTER II		CONS.	386, 4 Mb, VGA
EPIC PINBALL		Reg. 9.600 / Sha. 750	
FIELDS OF GLORY	OFERTA	3.990	386, 4 Mb, VGA
FREEDOM	OFERTA	495	286, 1 Mb, VGA
GAZILLIONAIRE		6.995	386, 4 Mb, VGA
GEAR WORKS	OFERTA	975	286, 1 Mb, VGA
GREAT NAVAL BATTLES II	OFERTA	4.990	386, 4 Mb, SVGA
GREAT NAVAL BATTLES III		CONS.	386, 4 Mb, VGA
HIRED GUNS	OFERTA	1.995	386, 2 Mb, VGA
ISHAR	OFERTA	975	286, 1 Mb, VGA
ISHAR III		CD 6.745 / PC 5.395	386, 4 Mb, VGA
JUTLAND	OFERTA	2.990	386, 4 Mb, SVGA
KNIGHTS OF XENTAR		10.495	386, 4 Mb, VGA
LANDS OF LORE	OFERTA	3.995	386, 2 Mb, VGA
LORDS OF MIDNIGHT		CONS.	386, 4 Mb, VGA
MACHIEVELLI		9.495	386, 4 Mb, SVGA
MASTER OF ORION		7.990	386, 2 Mb, VGA
MENZOBERRANZAN	OFERTA	3.490	386, 4 Mb, VGA
METAL AND LACE		5.845	386, 4 Mb, VGA
METAL MARINES		6.495	
OPERATION COMBAT	OFERTA	495	
OUTPOST	OFERTA	5.990	386, 4 Mb, VGA
PATRIOT	OFERTA	3.095	386, 4 Mb, VGA
PERFECT GENERAL	OFERTA	1.990	386, 1 Mb, VGA
PERFECT GENERAL II		7.495	386, 4 Mb, SVGA
PIRATES	OFERTA	1.995	386, 2 Mb, VGA
PIRATES GOLD	OFERTA	1.995	386, 2 Mb, VGA
PIZZA TYCOON		9.495	386, 4 Mb, VGA
POWER HOUSE		CONS.	
RAVENLOFT	OFERTA	3.990	386, 4 Mb, VGA
ROBINSON'S REQUIEM	OFERTA	1.995	386, 2 Mb, VGA
SHADOW CASTER	OFERTA	2.990	386, 2 Mb, VGA
SHADOW SORCERER	OFERTA	1.995	286, 1 Mb, VGA
SPACE FEDERATION		8.495	386, 4 Mb, VGA
STAR CRUSADER		5.495	386, 2 Mb, VGA
STRIP POKER		5.495	486, 4 Mb, VGA
SYNDICATE	OFERTA	2.990	386, 4 Mb, VGA
TETRIS	OFERTA	495	286, 1 Mb, VGA
THE CIVIL WAR		7.995	386, 4 Mb, SVGA
THE HORDE	OFERTA	1.995	386, 4 Mb, VGA
THE HUMANS	OFERTA	1.495	286, 1 Mb, VGA
THEME PARK		CD 7.195 / PC 6.295	386, 4 Mb, VGA
TRANSPORT TYCOON		CD 6.995 / PC 6.745	386, 4 Mb, VGA
ULTIMA VII 2: SERPENT ISLE	OFERTA	1.995	386, 2 Mb, VGA
USS TICONDEROGA		CONS.	486, 4 Mb, SVGA
WALLS OF ROME	OFERTA	1.995	286, 1 Mb, VGA
WAX WORKS	OFERTA	1.995	286, 1 Mb, VGA
ZYCONIX	OFERTA	975	286, 1 Mb, VGA

 ESTRATEGIA
 IDIOMAS
 INTELIGENCIA

 JUEGOS DE MESA
 LUCHA
 PACK

 PLATAFORMAS

 ROL
 ARCADE
 SIMULADORES
 MUSICA

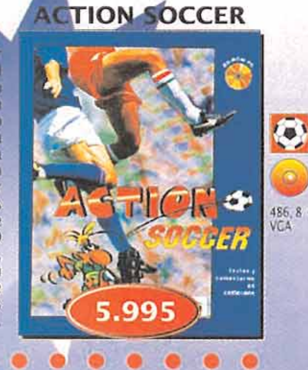
 SHAREWARE
 UTILIDADES



TENEMOS MUCHOS JUEGOS PARA TI A LOS MEJORES PRECIOS

deportivos lucha

ACTION SOCCER



Action Soccer
Simpática producción de UBI Soft en la que destaca tanto su fidelidad en la reproducción de un partido de futbol como el humor con el que está desarrollado. Contempla la posibilidad de seleccionar uno entre los 16 equipos o crear uno propio, 4 condiciones climáticas, 30 tácticas de partido, perspectiva 2D o 3D isométrica y 1 ó 2 jugadores, todo ello amenizado con greciosos comentarios durante el partido y animaciones inesperadas tipo comic.

5.995 — 486, 8 Mb, VGA

NEED FOR SPEED



El mejor juego de carreras para 3DO ahora disponible para compatibles. Coches reales, acción real, pistas reales. !El juego de carreras más realista jamás creado!

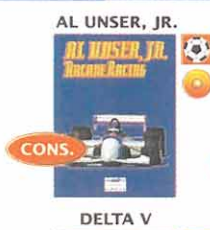
6.495 — 486, 8 Mb, SVGA

PC FUTBOL 4.0



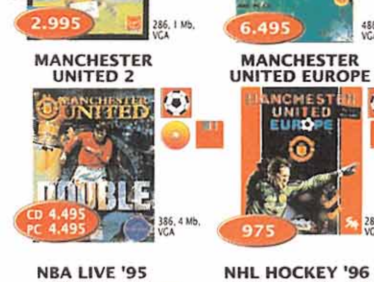
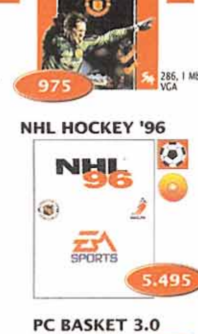
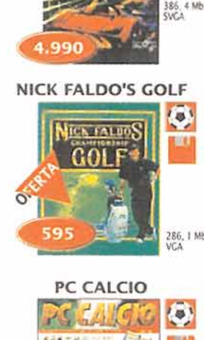
Última versión del programa de fútbol más vendido. Incluye todos los datos de casi 1000 jugadores y 42 equipos de la temporada 95-96. Participa en la Primera o Segunda División, Copa del Rey o competiciones europeas en un simulador mejorado con más de 1900 nuevas animaciones; tienta a las estrellas de tus rivales o amplia el estadio; empieza desde cero como técnico en Segunda y gana prestigio hasta recibir la oferta de un grande. Es el juego de fútbol más completo, avalado por Michael Robinson.

CD 2.695 / PC 2.695 — 286, 1 Mb, VGA





















Juego	Precio	Requisitos
AL UNSER, JR.	CONS.	
ARCADE POOL	3.595	386, 1 Mb, VGA
BASKET PLAY OFF	975	286, 1 Mb, VGA
BRUTAL	5.995	486, 4 Mb, VGA
CD BASKET	4.445	386, 4 Mb, VGA
CYBERBYKES	CD 6.995 / PC CONS.	386, 4 Mb, VGA
CYBER RACE (OFERTA)	1.995	386, 4 Mb, VGA
CYCLEMANIA	6.295	486, 4 Mb, VGA
DELTA V (OFERTA)	1.995	386, 4 Mb, VGA
F1 GRAND PRIX (OFERTA)	1.995	386, 2 Mb, VGA
FIFA INTERN. SOCCER	CD 5.395 / PC 5.395	386, 8 Mb, VGA
FOOTBALL GLORY	CD 5.495 / PC 5.495	386, 4 Mb, VGA
FUZZY'S WORLD MINIGOLF	CD 4.990 / PC Reg 4.990 / Sha. 750	386, 4 Mb, VGA
FX FIGHTER	CONS.	486, 4 Mb, VGA
GOAL (OFERTA)	2.995	286, 1 Mb, VGA
HI-OCTANE	6.495	486, 4 Mb, VGA
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	6.995	386, 1Mb, VGA
JACK NICKLAUS GOLF	975	286, 1 Mb, VGA
KICK OFF 3 EUROPEAN CH.	4.995	386, 4 Mb, VGA
KING PIN	CD 3.995 / PC 3.995	386, 4 Mb, VGA
LIVERPOOL (OFERTA)	975	386, 1 Mb, VGA
LOTUS (OFERTA)	975	286, 1 Mb, VGA
MANCHESTER UNITED 2	CD 4.495 / PC 4.495	386, 4 Mb, VGA
MANCHESTER UNITED EUROPE	975	286, 1 Mb, VGA
MEGARACE	4.990	386, 4 Mb, SVGA
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT (OFERTA)	CD 2.990 / PC 2.990	386, 2 Mb, SVGA
MICRO MACHINES 2	CD 6.995 / PC CONS.	
MILLE MIGLIA (OFERTA)	975	286, 1 Mb, VGA
MORTAL KOMBAT (OFERTA)	2.995	386, 4 Mb, VGA
MORTAL KOMBAT II	CD 7.495 / PC 5.495	386, 4Mb, VGA
NBA LIVE '95	5.495	
NHL HOCKEY '96	5.495	
NICK FALDO'S GOLF (OFERTA)	595	286, 1 Mb, VGA
NO EXIT (OFERTA)	495	286, 1 Mb, VGA
OLIMPIADAS '92 ATLETISMO (OFERTA)	495	286, 1 Mb, VGA
OLIMPIADAS '92 GIMNASIA (OFERTA)	495	286, 1 Mb, VGA
ONE MUST FALL	Reg. 5.990 / Sha. 750	386, 4 Mb, VGA
OVERDRIVE	3.995	386, 1 Mb, VGA
PARIS DAKAR	975	286, 1Mb, VGA
PC BASKET 3.0	2.750	286, 1Mb, VGA
PC CALCIO	2.245	286, 1 Mb, VGA
PGA TOUR GOLF'96	5.495	
PICTURE PERFECT GOLF	7.495	386, 4 Mb, SVGA
PRIMAL RAGE	6.995	
RISE OF THE ROBOTS (OFERTA)	2.990	386, 4 Mb, VGA
RYDER CUP (OFERTA)	1.995	386, 2 Mb, VGA
SANGO FIGHTER	Reg. 3.990 / Sha. 750	386, 1 Mb, VGA
SKIDOO (OFERTA)	495	286, 1 Mb, VGA
SLIPSTREAM 5.000	CD 5.495 / PC 4.995	486, 2 Mb, VGA
SOCCER SUPERSTARS	5.495	386, 4 Mb, VGA
SPEED RACER (OFERTA)	975	386, 4 Mb, VGA
STRIKER (OFERTA)	975	286, 1 Mb, VGA
STRIKER 95	CD 6.495 / PC 6.495	386, 4 Mb, VGA
STUNT CAR RACER (OFERTA)	495	286, 1 Mb, VGA
SUMMER OLYMPIAD (OFERTA)	495	286, 1 Mb, VGA
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	CD 6.495 / PC 5.995	486, 4 Mb, VGA
ULTIMATE BODY BLOWS (OFERTA)	2.995	486, 4 Mb, VGA
VIRTUAL POOL	9.495	386, 4 Mb, VGA
WACKY WHEELS	CD 6.990 / PC Reg 4.990 / Sha 750	386, 2 Mb, VGA
WARRIORS	6.995	486, 4 Mb, SVGA
WINTER CHALLENGE (OFERTA)	975	286, 1 Mb, VGA
WINTER OLIMPICS (OFERTA)	1.990	286, 1 Mb, VGA
WORLD CUP USA '94 (OFERTA)	2.990	386, 2 Mb, VGA
WWF EUROPEAN RAMPAGE (OFERTA)	975	286, 1 Mb, VGA

















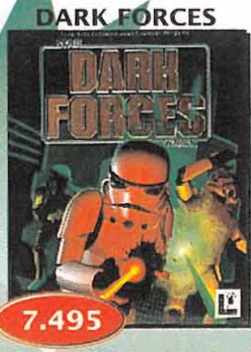


PC 3'5 · CD-ROM · MANUAL ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · MANUAL INGLES · VOCES INGLES · PANTALLA INGLES · AVENTURA GRAFICA · DEPORTIVO · DIVULGACION · EDUCATIVO · EROTICO

902 171819 Para tus pedidos telefónicos

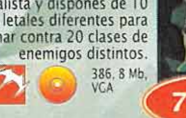
PRECIOS IVA INCLUIDO

arcade plataformas



DARK FORCES

Experimenta la potencia de disparo en primera persona en el universo de Star Wars, en un juego creado por LucasArts basándose en el estilo de Doom. Los ambientes son totalmente interactivos, con transformaciones de muros y suelos, plataformas y cintas transportadoras en movimiento; la iluminación es realista y dispones de 10 armas letales diferentes para luchar contra 20 clases de enemigos distintos.



386, 8 Mb, VGA — 7.495



DRAGON´S LAIR

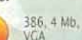
El juego que revolucionó los salones recreativos ahora disponible para tu ordenador con toda la espectacular animación en dibujos animados y el sonido original del laser disc. Tu misión es muy simple: rescatar a la princesa de las garras de un malvado dragón evitando caer en las trampas de su guarida.

386, 4 Mb, VGA — OFERTA 4.990



REBEL ASSAULT

El juego más vendido de la historia en formato CD-ROM. Toma el control de cualquiera de los cuatro vehículos de la Guerra de las Galaxias en una variedad de escenarios de combate creados por LucasArts y lucha contra el Imperio. Incluye secuencias de vídeo de las películas y banda sonora producida por John Williams.

386, 4 Mb, VGA — OFERTA 3.490







- **AN AMERICAN MOVIES** — OFERTA 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **ARCTIC MOVES** — 1.795 — 286, 1 Mb, VGA
- **BATTLEDROME** — CD 6.495 PC 6.495 — 386, 1 Mb, VGA
- **BLAKE STONE** — Reg. 4.500 Sha. 750 — 386, 1 Mb, VGA
- **BLUE BROTHERS JUKEBOX ADV** — OFERTA 1.995 — 386, 1 Mb, VGA
- **CHAOS CONTROL** — 7.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **CHAOS ENGINE** — OFERTA 2.495 — 286, 1 Mb, VGA
- **CORRIDOR 7** — OFERTA 2.995 — 386, 2 Mb, VGA

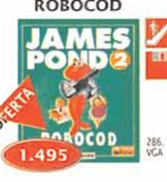






- **CREATURE SHOCK** — 9.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **DESCENT** — CD 8.995 PC 8.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **DESERT STRIKE** — OFERTA 2.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **DISCOVERIES OF THE DEEP** — OFERTA 1.995 — 386, 2 Mb, VGA
- **DRUG WARS** — 4.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **EARTHSIEGE** — CD 7.495 PC 6.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **EXTASY** — OFERTA 975 — 286, 1Mb, VGA
- **FANTASTIC DIZZY** — OFERTA 1.495 — 286, 1Mb, VGA





- **GALACTIC EMPIRE** — OFERTA 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **HOCUS POCUS** — Reg. 4.500 Sha. 750 — 386, 1 Mb, VGA
- **HUGO 2** — OFERTA 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **INFERNO** — 8.095 — 386, 4 Mb, VGA
- **JAMES POND: ROBOCOD** — OFERTA 1.495 — 286, 1 Mb, VGA
- **JAZZ JACKRABBIT** — Reg. 6.500 Sha. 750 — 386, 4 Mb, VGA
- **JIM POWER** — 1.995 — 386, 1 Mb, VGA
- **JUMP** — OFERTA 495 — 286, 1 Mb, VGA








- **JUNGLE STRIKE** — CD 5.495 PC 4.495 — 386, 4 Mb, VGA
- **KRUSTY'S FUN HOUSE** — OFERTA 2.495 — 286, 1 Mb, VGA
- **LA MITAD OSCURA** — OFERTA 1.995 — 386, 1 Mb, VGA
- **LAST BOUNTY HUNTER** — 6.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **LEGEND OF MYRA** — OFERTA 975 — 386, 4 Mb, VGA
- **LODE RUNNER** — CD 6.495 PC 5.095 — 386, 4 Mb, VGA
- **LUCKY LUKE** — OFERTA 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **MAD DOG II, THE LOST GOLD** — OFERTA 4.990 — 386, 1 Mb, VGA









- **MAD DOG MCCREE** — OFERTA 3.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **MAGIC CARPET** — OFERTA CD 6.295 PC 6.495 — 486, 4 Mb, VGA
- **MAGIC CARPET 2** — 6.495
- **MEGAMAN X** — 8.495 — 486,4Mb, VGA
- **MYSTIC TOWERS** — REG 4.500 SHA. 750 — 286,1Mb, VGA
- **NOVASTORM** — 8.095 — 386, 4 Mb, VGA
- **ONE STEP BEYOND** — OFERTA 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **PAPERBOY 2** — OFERTA 1.495 — 286, 1 Mb, VGA






- **PLANET STRIKE (Registrado)** — 4.990 — 386, 1 Mb, VGA
- **PRINCE OF PERSIA** — 1.495 — 286, 1 Mb, VGA
- **PROJECT-X** — OFERTA 1.995 — 386, 2 Mb, VGA
- **PUSH OVER** — OFERTA 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **QUARANTINE** — OFERTA CD 6.745 PC 2.995 — 386, 4 Mb, VGA
- **RAPTOR** — CD 6.990 PC Reg 4.990 Sha 750 — 386, 2 Mb, VGA
- **RICK DANGEROUS** — OFERTA 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **RISE OF THE TRIAD** — CD 7.990 PC Reg 7.450 Sha 750 — 386, 4 Mb, VGA







- **ROGER RABBIT** — OFERTA 975 — 286, 1 Mb, VGA
- **SEAL TEAM** — OFERTA CD 2.990 PC 1.995 — 386, 2 Mb, VGA
- **SKIN OR SWIN** — OFERTA 1.995 — 286, 1 Mb, VGA
- **SPACE ACE** — OFERTA 4.990 — 386, 4 Mb, VGA
- **SPEAR OF DESTINY (Registrado)** — 6.990 — 286, 1 Mb, VGA
- **STROPER** — OFERTA 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **SUPERMAN** — OFERTA 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **SYSTEM SHOCK** — CD 6.295 PC 7.195 — 486, 4 Mb, VGA









- **TERMINAL VELOCITY** — CD 7.990 PC Reg 7.990 Sha 750 — 486, 4 Mb, VGA
- **THE ULTIMATE DOOM** — CD 5.495 PC 5.495 — 386, 8 Mb, VGA
- **WHO SHOT JOHNNY ROCK?** — OFERTA 4.990 — 286, 1 Mb, VGA
- **WIZKID** — OFERTA 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **WOLFESTEIN 3D** — 6.500 — 386, 1 Mb, VGA
- **XENOBOTS** — OFERTA 1.495 — 386, 2 Mb, VGA
- **XENOMORPH** — OFERTA 495 — 286, 1 Mb, VGA
- **ZORRO** — 5.495 — 386, 4 Mb, VGA

ESTRATEGIA · IDIOMAS · INTELIGENCIA · JUEGOS DE MESA · LUCHA · PACK · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · MUSICA · SHAREWARE · UTILIDADES

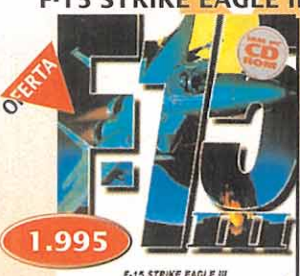
simuladores

APACHE LONGBOW

Digital Integration, creadora del F-16 Combate Pilot, presenta la primera simulación del Apache Longbow en todo detalle en tres escenarios reales: Yemen, Chipre y Korea. Reproduce fielmente los detalles del terreno gracias a las texturas y fuentes de luz. Opción de 2 jugadores como piloto/copiloto o combate cuerpo a cuerpo, o hasta 16 jugadores en dos equipos en red. Dispone de 10 misiones de entrenamiento, 60 de combate y 3 campañas.

7.495

F-15 STRIKE EAGLE III



Disfruta de un combate aereo con tanto realismo que te dejará sin respiración; sumérgete en las nubes o entra en picado sobre las calles, los edificios o sobre corrientes fluviales. Entra en combate en teatros de operaciones espectaculares, en Corea y el Golfo Pérsico. ¡Un verdadero reto incluso para los auténticos pilotos de F-15!

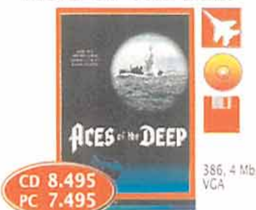
OFERTA 1.995 — 386, 2 Mb, VGA

FLIGHT UNLIMITED



Sensacional simulador de vuelo con la más avanzada tecnología de modelado producida en ordenador, dotado de escenarios fotorealistas y mapeados tridimensionales reproducidos en tiempo real. Todos los aparatos disponibles son avionetas, por lo que las opciones del juego abarcan desde lecciones de vuelo interactivas, hasta vuelo acrobático y competiciones de carreras de obstáculos.

486, 8 Mb, VGA — 7.495

ACES OF THE DEEP

CD 8.495 / PC 7.495 — 386, 4 Mb, VGA

ATAC

OFERTA 1.995 — 286, 2 Mb, VGA

B-17 FLYING FORTRESS

OFERTA CD 1.995 / PC 2.495 — 286, 1 Mb, VGA

COMBAT AIR PATROL

CD 6.495 / PC 6.495 — 486, 4 Mb, VGA

DOG FIGHT
OFERTA 1.995 — 386, 1 Mb, VGA

FALCON 3.0

OFERTA 3.990 — 386, 4 Mb, VGA

F-14 FLEET DEFENDER

CD 8.995 / PC 7.195 — 386, 4 Mb, VGA

F-14 TOMCAT

OFERTA 1.495 — 286, 1 Mb, VGA

F-15 STRIKE EAGLE II

OFERTA CD 1.995 / PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA

F-19 STEALTH FIGHTER

OFERTA 1.995 — 286, 1 Mb, VGA

F-117 A
OFERTA CD 1.995 / PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA

FIGHTER WING

6.995 — 386, 4 Mb, VGA

FIRST ENCOUNTERS

CONS. — 386, 4 Mb, VGA

FLIGHT LIGHT

CD 7.495 / PC 7.495 — 286, 1 Mb, VGA

FLIGHT SIMULATOR 5.1

CD 8.995 / PC 6.995 — 386, 2 Mb, VGA

GUNSHIP 2000

OFERTA CD 1.995 / PC 1.995 — 286, 1 Mb, VGA

HARPOON

OFERTA 3.095 — 386, 1 Mb, SVGA

HARPOON II

CD 9.495 / PC 8.995 — 386, 4 Mb, VGA

HARRIER JUMP JET

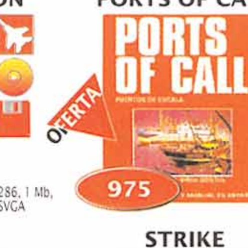
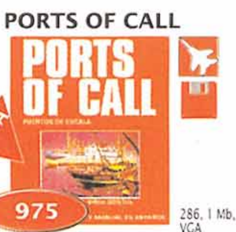
OFERTA CD 1.995 / PC 1.995 — 286, 1Mb, VGA

KNIGHTS OF THE SKY

OFERTA 2.495 — 286, 1 Mb, VGA

M1 TANK PLATOON

OFERTA CD 1.995 / PC 1.995 — 286, 1 Mb, SVGA

PORTS OF CALL


OFERTA 975 — 286, 1 Mb, VGA

PRIVATEER

OFERTA CD 2.990 / PC 1.995 — 386, 4 Mb, VGA

SEA WOLF


OFERTA CD 2.990 / PC 1.995 — 386, 4 Mb, VGA

SILENT SERVICE II

OFERTA CD 1.995 / PC 2.495 — 286, 1 Mb, VGA

SPACE SHUTTLE

OFERTA 3.095 — 386, 1Mb, VGA

SPACE SIMULATOR

8.995 — 386, 1 Mb, VGA

STRIKE COMMANDER

OFERTA CD 2.990 / PC 1.995 — 486, 4 Mb, VGA

STUNT ISLAND


OFERTA 2.495 — 386, 1 Mb, SVGA

SUPER VGA HARRIER

OFERTA 1.995 — 386, 2 Mb, SVGA

TANK COMMANDER

6.495 — 386, 4Mb, VGA

TASK FORCE 1942
OFERTA 1.995 — 286, 2 Mb, VGA

TIE FIGHTER

6.995 — 386, 2 Mb, VGA

US NAVY FIGHTERS


8.095 — 486, 4 Mb, SVGA

WING COMMANDER III

9.995 — 486, 8 Mb, VGA

WING COMANDER ARMADA

CD 6.295 / PC 1.995 — 386,4Mb, VGA



TUS CENTROS PARA EL OCIO INFORMÁTICO TAMBIÉN POR TELÉFONO, MODEM Y FAX

PACKS

ULTIMATE SEVEN



386 • 4 Mb VGA

4.990

1 AB 8B HARRIER ASSAULT
2 CRUSADERS OF DARK SAVANT
3 DETROIT
4 LAURA BOW
5 LINKS
6 LINKS - BAYHILL CLUB
7 SHADOW PRESIDENT

LUCASARTS ARCHIVES Vol.1

386 • 4 Mb VGA

1 DAY OF THE TENTACLE
2 INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS
3 REBEL ASSAULT - SPECIAL EDITION
4 SAM & MAX HIT THE ROAD
5 STAR WARS SCREEN ENTERTAINEMENT
6 SUPER SAMPLER (DEMOS)

4.990

NOVEDAD — 5 FOOT 10 PAK. Vol. 4

386 • 4 Mb VGA

1 DRAGON'S LAIR
2 DR. RUTH'S ENCYCLOPEDIA OF SEX
3 EXPLORING WINDOWS 95
4 INTRODUCTION TO CLASICAL MUSICAL
5 JOURNEYMAN PROJECT TURBO
6 MAD DOG MC CREE
7 PRINCE INTERACTIVE
8 SING-A-LONG KIDS VOL.3
9 SIRIUS NET
10 WEBSTER'S CONCISE ENCYCLOPEDIA

5.990



5 FOOT 10 PAK Vol. 1



1 BEST OF MEDIA CLIPS
2 CD-ROM OF CD-ROMS
3 DOOM (EPISODE 1)
4 KING'S QUEST V
5 PC ANIMATION FESTIVAL
6 PC KARAOKE CLASSICS
7 STELLAR 7
8 TIME: MAN OF THE YEAR
9 WORLD FACT BOOK
10 WORLD VISTA ATLAS

4.990

5 FOOT 10 PAK. Vol. 2



1 ARTS AND LETTERS
2 BATTLECHESS ENHANCED
3 FANTASIA'S 2000 FONTS
4 HOME MEDICAL ADVISOR
5 MOVIE SELECT
6 MULTIMEDIA JUMPSTAR
7 PC KARAOKE
8 ROCK RAP'N ROLL
9 SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE
10 SPACE QUEST IV

5.990

OPERA 25

1 BASKET
2 BOXEO
3 FUTBOL
4 GOODY
5 LA ABADIA DEL CRIMEN
6 LA COLMENA
7 LIVINGSTONE SUPONGO
8 MOT
9 OLYMPIC GAMES
10 POLE 500

2.695

MEGAPAK 11. Vol. 1

1 AUDUBON'S BIRDS
2 AUDUBON'S MAMMALS
3 DINOSAUR SAFARI
4 F-14 TOMCAT
5 FREAKIN' FUNKY FUZZBALLS
6 IMAGINATION
7 LINKS
8 MIKE DITKA FOOTBALL
9 TEST DRIVE III
10 ULTIMA: THE SAVAGE EMPIRE
11 VIRTUAL MURDER 2

6.990

MEGAPAK 11. Vol. 2



1 BODYWORKS VOYAGER
2 COMPUSERVE STARTER
3 CYBERPLASM
4 JURASSIC PARK
5 JUTLAND
6 MICROCOSM
7 PSYCHOTRON
8 RETURN TO RINGWORLD
9 SHADOWLANDS
10 SLEEPWALKER
11 SPECTRE VR



6.990

THE GREATEST

1 DUNE
2 LURE OF THE TEMPRESS
3 SPACE SHUTTLE

3.495

FUTURE CLASSICS

1 BLOCKALANCHE
2 DIET RIOT
3 DISKMAN
4 LOST N'MAZE
5 TANKBATTLE

1.495

HEROES COLLLECTION



1 DESPERADO
2 ROCK'N ROLLER
3 SILENT SHADOW
4 TITANIC
5 VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA

995

GOLDEN 10

1 CHESS PLAYER 2150
2 FIRST SAMURAI
3 GUNSHIP
4 KICK OFF 2
5 MEGALOMANIA
6 MIG-29
7 PERFECT GENERAL
8 RAILROAD TYCOON
9 RED STORM RISING
10 SILENT SERVICE II

4.990

MILE HIGH CLUB

1 ATAC
2 F-14 TOMCAT
3 HEROES OF 357TH
4 JET FIGHTER II
5 MEGAFORTRESS
6 MIG 29
7 WING COMMANDER
8 WING COMMANDER ACADEMY

5.990

TOP TEN PAK 2



1 7 CITIES OF GOLD
2 GRAND SLAM BRIDGE II
3 HEROES OF THE 357TH
4 INDIANAPOLIS 500
5 KASPAROV'2 GAMBIT
6 MICHAEL JORDAN IN FLGIHT
7 PGA TOUR GOLF
8 SHADOW CASTER
9 STARFLIGHT 2
10 WING COMANDER

5.990

ULTIMATE GAME COLL.

1 JET FIGHTER II
2 QUANTUM GATE
3 SPEAR OF DESTINY
4 SPECTRE VR
5 SPACESHIP WARLOCK
6 ULTIMA I - VI SERIES

5.990

BEST 10 PACK. Vol. 1





1 BODYWORKS
2 CARDSHOP PLUS
3 GAME PACK II
4 GAME PACK III
5 JEWELS OF THE ORACLE
6 PAINTBRUSH PHOTO LIBRARY
7 PC LIBRARY
8 THE ANIMALS
9 THE PAPERBAG PRINCESS
…E ALMANAC 1990s

5.990

BEST 10 PACK. Vol. 2

1 CINDERELLA/THOMAS' SNOWSUIT
2 CLIP ART COLLECTION
3 DARK LEGIONS
4 DINOSAURS
5 GAME PACK I
6 GAME PACK IV
7 GREAT NAVAL BATTLES
8 HOW COMPUTER WORKS
9 SING-ALONG
10 SWINSUIT CALENDAR

5.990

GAME COMPENDIUM. Vol. 1

1 3D POOL
2 GUNSHIP
3 MICROPOSE SOCCER
4 MIDWINTER
5 RICK DANGEROUS
6 SAVAGE

1.990

5 FOOT 10 PAK. Special Edition




1 1994 SPORTS ILLUSTRATED ALMANAC
2 BEYOND PLANET EARTH
3 CORRIDOR 7
4 HELL CAB
5 MICROSOFT MULTIMEDIA MOZART
6 NATIONAL PARKS OF AMERICA
7 PHOTOMORPH & CONVERSION ARTIST
8 PRINTMASTER GOLD
9 SING-ALONG KIDS VOL. 2
10 WHO SHOT JOHNNY ROCK?

5.990

CD COLLECTION. Vol. 1



1 CURSE OF ENCHANTIA
2 IT'S ALL RELATIVE
3 JAMES POND
4 JOHNNY CASTAWAY
5 LINKS
6 MADONNA
7 MICHAEL JACKSON
8 OUT RUN
9 PHIL COLLINS
10 PRINT & PAINT POWER
11 SPACE ENCYCLOPEDIA
12 THE ANIMALS
13 THUNDERHAWK
14 WINTER OLYMPICS
15 WORLD ATLAS
16 WORLD CUP USA '94

9.990

Entra en tu CENTRO MAIL



En los Centro Mail encontrarás estos productos y muchos más al mejor precio.

¡Ven a comprobarlo!






ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 29 98

ALMERIA (NUEVO CENTRO) — AV. DE LA ESTACION ESQUINA HERMANOS PINZON TEL: 26 06 43

BADALONA — CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97

BARCELONA (GLORIES) — CENTRE COM. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280 TEL: 412 63 10

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 105 TEL: 412 63 10

BARCELONA (PLAÇA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23

BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73

BUENOS AIRES — PARANA, 504 TEL: 374 95 39 CODIGO POSTAL C.P (1017)

BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 16. TRASERA TEL: 24 06 47

GRANADA — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS TEL: 26 69 54

LA CORUÑA — DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11

LAS PALMAS — PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51

LAS PALMAS (NUEVO CENTRO) — C.C. PORTO PI-CENTRO AV. ING. GABRIEL ROCA, 54

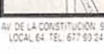
MADRID (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25

MADRID (SOL) — CALLE MONTERA, 32. 2º TEL: 522 49 79

Alcalá de H. MADRID — C. MAYOR, 89 TEL: 880 25 92

Alcobendas MADRID — C. CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87

Móstoles MADRID — PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES TEL: 617 11 15









Torrejón MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 93 24

Palma de Mallorca — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 03 71

MURCIA — GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL: 21 19 66

PAMPLONA — C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06

SALAMANCA — CALLE TORO, 84 TEL: 26 16 81

SEVILLA — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23

Sta Cruz de TENERIFE — SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 29 12 54

Sta Cruz de TENERIFE — CENTRO COMERCIAL STA. CRUZ PLANTA 2º. LOCAL 2. TEL: 62 03 39

VALENCIA — PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37

VALLADOLID (NUEVO CENTRO) — PASEO DE ZORRILLA 54-56 CENTRO COM. AVENIDA

VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39

ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71





ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

Si no tienes uno cerca, Llámanos CENTRO MAIL

902 17 18 19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A 14 H.

TF.: (91) 380 28 92
FAX: (91) 380 34 49

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

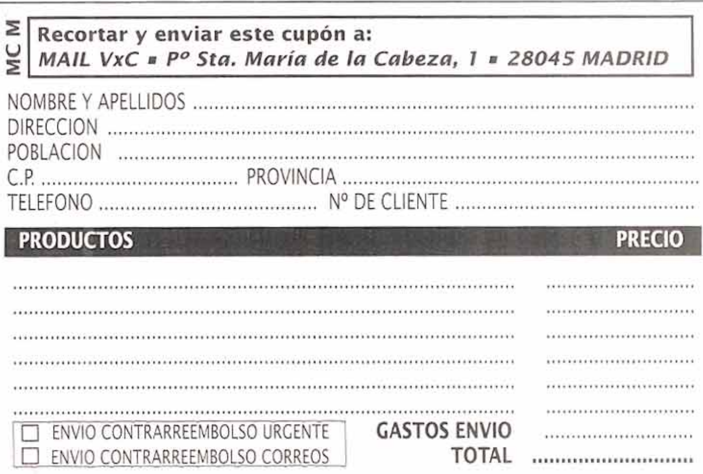




POR SOLO 500 PTA.

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS.
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTA.



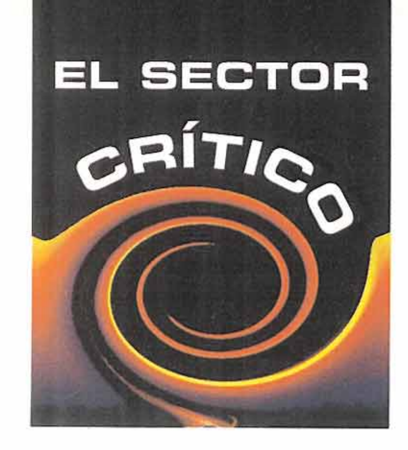
MC M

Recortar y enviar este cupón a:
MAIL VxC • Pº Sta. María de la Cabeza, 1 • 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
C.P. .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... Nº DE CLIENTE ....

PRODUCTOS	PRECIO
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....
....	....

☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO URGENTE — GASTOS ENVIO ....
☐ ENVIO CONTRARREEMBOLSO CORREOS — TOTAL ....



Seguro que muchos de vosotros pensáis igual que nuestro amigo Antonio, o quizás creéis que está equivocado. Es simplemente una opinión con su correspondiente argumento, por lo que cada uno la tome como quiera. El debate entre vosotros está servido. ¿Alguien quiere quejarse de algo más? Sí, pues ya sabéis donde tenéis que escribir:

MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
EL SECTOR CRÍTICO

LO PEOR DEL MES

La faraónica campaña de marketing que se ha montado en torno a Windows 95 y a su creador, Bill Gates, rematada con una visita del genio a nuestro país, ha producido una desmesurada avalancha de comentarios y noticias sobre el tema provenientes de todos los sectores, algunas no muy acertadas y que han producido cierta desinformación en los usuarios.

¿QUÉ... política seguirá Sony después de haber comprobado que Sega va a producir una tarjeta Saturn para PC al igual que hiciera Creative con 3DO?

¿CUÁNDO... se generalizará la actitud ecológica de los fabricantes de soft y hard ahora que ya algunas empresas han dado el primer paso?

¿CUÁNTAS... compañías de videojuegos se decidirán a realizar versiones para Windows 95 de sus programas de éxito?

¿POR QUÉ... no dejan de usarse los términos "interactivo", "on-line" y "multimedia" para cosas que no lo son?

¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ÉSTO?

Un desengañado aventurero, de nombre **Antonio Muñoz Maestre**, hace su particular revisión crítica y contundente del actual panorama de las aventuras gráficas con lo que él mismo titula "Horror: La infografía nos devora vivos".

...Parecía que los adelantos técnicos y gráficos iban a ser el espaldarazo definitivo a las aventuras gráficas, y sucede –al menos desde mi punto de vista– justamente lo contrario. La aventura gráfica está perdiendo su encanto.

Cuando en mis años mozos jugaba al «Knight Lore», soñaba poder salir del castillo y recorrer pueblos y bosques. Llegó Lucasfilm e hizo realidad el sueño. Pero lo de ahora es pasarse. Los diseñadores no se dan cuenta de que el encanto de las aventuras gráficas es poder utilizar la imaginación para ver qué hay más allá...

...Los gráficos y el sonido son necesarios para ambientar las distintas situaciones. Lo que ocurre hoy es que los programadores ponen la ambientación por encima de la historia. ¿Qué ocurre? Que lo que en realidad hacemos es resolver una serie de puzzles encadenados para poder ver otra maravillosa pantalla. Divertido, pero poco aventurero...

...En conclusión: transmitamos a los programadores que para hacer buenas aventuras gráficas sitúen siempre la historia por encima de la ambientación.

Una postdata: Un realizador de la película de Disney, «Aladdin», comentó en una entrevista que podría haber realizado la misma usando un 100% más de animación por ordenador. No la usaron porque ello distraería al espectador del argumento, reteniendo su atención en los efectos especiales deslumbrantes. Así, que tomen nota los diseñadores de juegos.

HUMOR por ventura y Nieto



FORMIDABLE...



... que los ordenadores ya hayan dejado de ser máquinas terribles e incomprensibles para una gran parte de la población que ha visto cómo de la noche a la mañana estaban en condiciones de manejar su reticente ordenador gracias al nuevo producto de Mister Gates. Entre fervientes admiradores y denodados detractores, Microsoft Windows 95 se presenta como la gran panacea de la informática del momento. El nuevo sistema operativo multitárea y multiaplicación correrá en poco tiempo en millones de ordenadores de todo el mundo, desplegando todas sus funciones y procurando hacer la vida informática más fácil y productiva. El aspecto lúdico, el que más nos interesa a nosotros, comienza a engrosarse con sucesivas aportaciones de juegos por parte de compañías que apuestan fuerte por Windows 95, que está demostrando ser una buena plataforma para el software de entretenimiento.

LAMENTABLE...



... que el brillo deslumbrante de otras ediciones del ECTS se haya quedado en una ligera claridad en esta edición del mismo. El aspecto externo es el acostumbrado de este tipo de acontecimientos, pero en los stands de las distintas compañías se apreciaba un ambiente no del todo espléndido. Además de las lógicas novedades, tuvimos confirmación de cosas que ya sabíamos, como la progresiva desaparición –salvo alguna excepción– de títulos para consolas de 16 bits. Pero, paradójicamente, tampoco se ha producido el gran boom de las nuevas máquinas, pues los juegos que allí se presentaban no eran totalmente desconocidos, y las grandes novedades escaseaban. Preguntados los distintos responsables del software lúdico allí presentes, nos dijeron que se encontraban espectantes al desarrollo de las nuevas máquinas. Según éste se produjera, decantarían sus esfuerzos hacia uno u otro sistema, o tal vez hacia todos.

¡OH, ES ÉL!

Antes de que el verano acabara del todo y los cielos empezaran a ponerse grises por doquier, ÉL llegó a España en su gira mundial, entre aclamaciones y vítores de genio, gurú de la nueva era, semidiós de las telecomunicaciones, gritos de "torero, torero"...

Y, caramba, uno no quiere entrar en ciertas cosas, ni mucho menos tiene la intención de meter cizaña. Pero es que, una vez más, ha quedado demostrado que en este país somos más papistas que el Papa. Que, o no llegamos ni por asomo, o nos pasamos de largo. Y claro, uno se queda perplejo viendo cosas por televisión, escuchando muchas más por radio y piensa que eso no puede ser cierto. Así, y dado que el más tonto hace relojes, no queda más remedio que entrar al trapo. Claro que, no es menos cierto, que mola pensar aquello de "así se las ponían a Fernando VII".

Por si alguno se ha despistado aclararé que ÉL no es un político –aunque lo parezca–, ni un premio nobel –aunque ya veremos si, visto lo visto, no acaban proponiéndole para el de modestia–, ni un cantante de moda –pese a que la suyo haya sido toda una actuación–, ni siquiera un futbolista –vaya, esto sí que habría sido hasta lógico, en este país–... No, no. Nada de eso. ÉL es... Cielos, da hasta un poco de miedo pronunciar su nombre, por si se rasga el velo del cielo, la tierra se abre y algún político medianamente serio tiene la decencia de dimitir. Pero hay que hacerlo. ÉL es... sí, Bill Gates... Vaya, no ha pasado nada, qué curioso.

Si hay alguien a quien este nombre no le suena, o ha pasado una larga temporada en estado de hibernación, o acaba de volver del exilio. Y aún así, sería algo inexcusable. Pero seguro que si decimos Windows 95, la cosa cambia. ¿A que sí?

A estas alturas, dado el despliegue informativo en todo tipo de medios que ha acompañado a la presentación del maravillosos e inigualable Windows 95, podemos imaginar que se lo habrá comprado hasta el que no sabe ni lo que es un ordenador. Porque, como todo el mundo sabe, cosa que sale por la tele, cosa que el personal, sin rechistar, piensa que debe ser algo así como el cuerno de la abundancia.

Pensemos, sólo por un momento, en la presentación que se hizo en Estados Unidos del invento de Bill Gates –que parece como si se lo hubiera programado él solito en el garaje de su casa, a ratos perdidos–, donde se llenaban estadios de fútbol –bueno, de soccer–, se ponían en marcha pantallas gigantes de vídeo, se hacían conexiones simultáneas por satélite con más de setenta ciudades a la vez, y el público tenía orgasmos ante la imagen de un fichero arrastrado a un papelera. Si, en esos momentos, hubiera llegado una nave espacial a la Tierra, y hubiera contemplado semejante escena, no habría sido extraño que pensara que aquello era una compleja ceremonia religiosa que no acertaba a comprender.

Pero no, aquí se ha tenido Windows 95 hasta en la sopa porque así lo hemos querido. Y si no, que alguien responda a preguntas como éstas: ¿Cuándo las grandes superficies han tenido abiertas sus puertas hasta las tres de la madrugada sólo por vender un programa informático? ¿Por qué, en sitios como Inglaterra, cuesta casi 3.000 pesetas menos al cambio –lo juro–? ¿Por qué todo el mundo defiende a Windows 95 como si de ello dependiera la permanencia en primera división de su equipo? ¿Por qué un caballero que ha programado su vida al minuto –sabe cuándo se retirará, cuánto ganará al año, cuántos hijos a los que ya ha desheredado tendrá y que dice cosas como que posee una empresa regida por normas casi militares, que se está construyendo una casa valorada en un dineral con el que se podría pagara la deuda externa de algunos países tercermundistas–, por qué, repito, está considerado como uno de los más grandes prohombres del siglo XX? Y, sobre todo, ¿por qué un señor que se apellida Puertas (Gates), vende algo que se llama Ventanas (Windows)?

Las cifras que se barajan en torno a las ventas del invento hablan de 30 millones de unidades a final de año, y 64 millones de ordenadores con Windows 95 como sistema operativo, para 1996.

Hombre, si este humilde columnista tuviera mala leche –Dios me libre–, podría decir que teniendo en cuenta que cuando un usuario se compre un PC, su libertad de elección de SO va a ser nula, ya que le van a ofrecer todos y cada uno de los ordenadores que mire, con el invento de Billy ya instalado, y si quiere poner otro tendrá que pagar otra vez, pues sí que las cifras resultarían ciertas.

O, si tuviera aún más mala leche –por favor, ni por asomo– podría decir lo que no se dice respecto a que el equipo recomendado se sube hasta un Pentium de gama media, con 16 MB, un disco duro de 1GB, y un lector CD 2X ó 3X. Pero como uno es bueno, pues no lo va a decir.

Pero estamos condenados a que ÉL haga de nosotros lo que quiera, ya que así se lo permitimos. Y además, la gente está encantada, lo que resulta aún más desconcertante.

Uno no sabe si va a contracorriente, si es el mundo –y sobre todo este país– el que se ha vuelto loco, o qué.

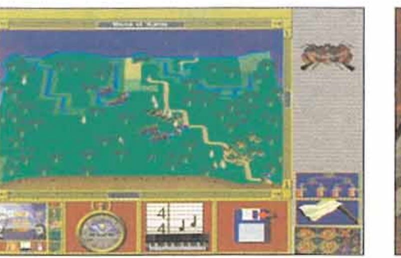
Ahora que, de locura, es la información que el que suscribe ha podido contemplar respecto al desarrollo de Windows 95, y que dice así: "400 desarrolladores –pero, ¿no lo había hecho Bill Gates en su garaje?– trabajaron durante tres años –¿ininterrumpidos?– (...) consumieron 2.283.600 tazas de café –¿de Colombia o Brasil?– y más de 2.155 kilos de palomitas. Los miembros del equipo tuvieron 63 bebés en ese tiempo –¿entre ellos? ¿fueron naturales? ¿alguno fue adoptado? ¿harán tantos niños cuando desarrollen Windows 95.1, o en su defecto, Windows 96, 97 y sucesivos?–.

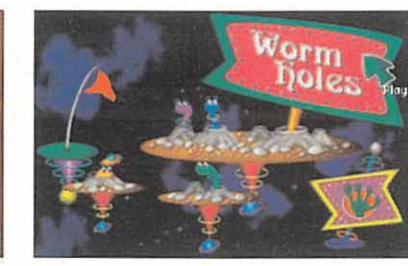
Pero, por favor, si alguien lo sabe, que me aclare esta duda que me está matando, ¿por qué un señor que se apellida Puertas, vende algo que se llama Ventanas?



ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

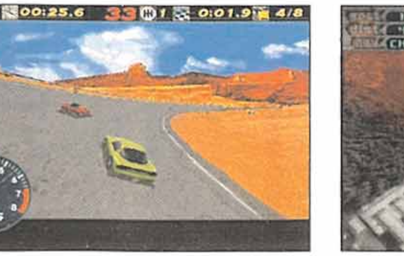








JUEGO	DISPONIBLE	COMENT	CPU MÍNIMA	CPU RECOM	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	ADLIB	S.B.	ROLAND	GRAVIS
EL LIBRO DE LA SELVA	DISCO	DISCO	486DX/33	486DX2/66	4 MB	3 MB	VGA	NO	TECLADO	SI	SI	NO	NO
FADE TO BLACK	CD	CD	386DX/40	PENTIUM/60	8 MB	12 MB	VGA/SVGA	DOBLE	RATÓN	SI	SI	SI	SI
FX FIGHTER	CD	CD	486DX/33	PENTIUM/90	4 MB	18 MB	VGA	DOBLE	TECLADO	NO	SI	NO	SI
FUZZY'S WORLD MINIGOLF	DISCO, CD	DISCO	386DX/33	486DX/33	4 MB	8 MB (16 INST)	VGA	NO	RATÓN	NO	SI	NO	NO
LOST EDEN	CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB	1 MB	VGA	SIMPLE	RATÓN	SI	SI	NO	NO
MICROMACHINES 2	DISCO, CD	CD	386SX/25	486DX/33	4 MB	15 MB	VGA	SIMPLE	TECLADO	NO	SI	NO	SI
TERMINAL VELOCITY	DISCO, CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB	40 MB	VGA	SIMPLE	TECLADO	NO	SI	NO	SI
THE CIVIL WAR	CD	CD	386DX/33	486DX2/66	4 MB	2 - 45 MB	SVGA(VESA)	SIMPLE	RATÓN	NO	SI	NO	SI
THE NEED FOR SPEED	CD	CD	486DX2/66	PENTIUM/90	8 MB (400 KB)	4 - 30 MB	SVGA (VESA)	DOBLE	TECLADO	NO	SI	NO	SI
THE ULTIMATE DOOM	CD	CD	386DX/33	486DX/33	4 MB	20 MB	VGA	SIMPLE	TECLADO	SI	SI	SI	SI

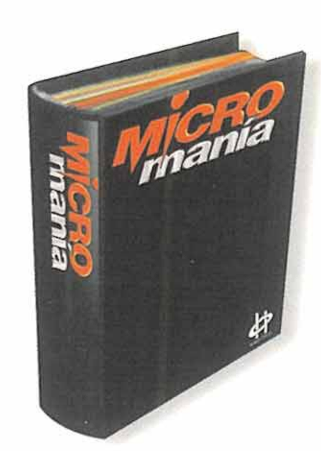



Suscríbete ahora

y consigue 3

tres

números gratis y
unas tapas gratuitas
que **cuestan**
950 pesetas

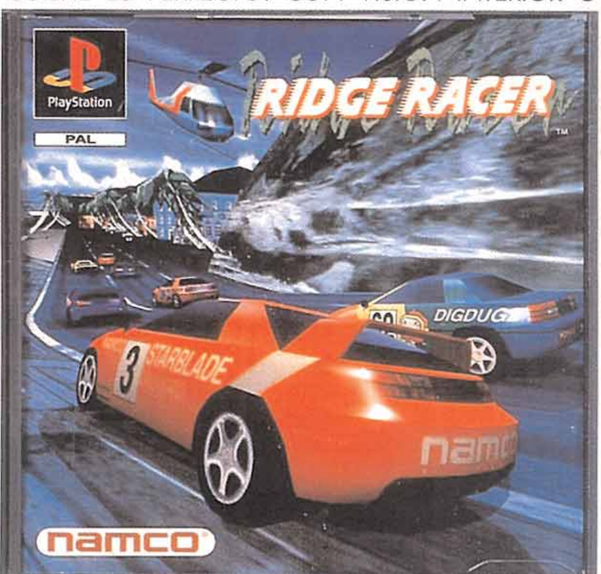


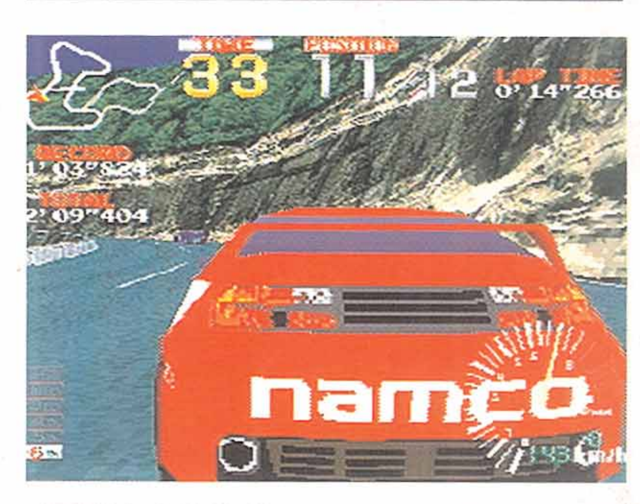
- **3 NÚMEROS GRATIS** al suscribirte por un año. Paga 9 y recibe 12.
- **TAPAS GRATIS** por valor de **950 pesetas**
- **PRECIO FIJO** - el precio que pagas ahora es fijo para toda la duración de tu sucripción.
- Con tu suscripción, te **GARANTIZAS** que recibirás todos los números aunque se agote en el quiosco- siempre estarás al día de lo último.
- Además, podrás cancelar tu suscripción en cualquier momento y te devolveremos el importe que te queda.

LLÁMANOS A LOS TELÉFONOS
(91) 654 84 19 ó 654 72 18
(entre 9 y 14:30 y 16 y 18:30)
O ENVIA POR CORREO LA SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN QUE APARECE EN LA SOLAPA.

CON *RIDGE RACER*, TU CABEZA DARÁ VUELTAS AL MISMO RITMO QUE EL MOTOR DE TU COCHE. ELIGE UNO DE LOS 13 MODELOS Y PISA EL ACELERADOR. SUENA UNA DE LAS 6 MELODÍAS. QUE NO TE DISTRAIGA, PARA LOS OTROS COCHES NO ERES MÁS QUE UN ACCIDENTE. EL JUEGO IGUALA LA CALIDAD DEL ARCADE, SU TEXTURE–MAPPING Y GOURAUD SHADDING, Y LA DESCONCERTANTE SENSACIÓN DE VELOCIDAD. TU CONTROL DEL COCHE ES PERFECTO. CON VISIÓN INTERIOR O

NI SIQUIERA LA REALIDAD TE RESULTARÁ TAN EXCITANTE





EXTERIOR. CHOQUES, ADELANTAMIENTOS,... TODO ES REAL . POR ESO TE ENGANCHAS Y NO PUEDES DEJAR DE CORRER. CADA VEZ A MAYOR VELOCIDAD PARA LLEGAR EN PRIMERA POSICIÓN. SI LO LOGRAS EN LAS 4 RUTAS, TE ENFRENTARÁS AL MISTERIOSO COCHE NEGRO, EL Nº 13. Y SI LO VENCES, PODRÁS CONDUCIRLO. LA EMOCIÓN FINAL HARÁ SALTAR LA TAPA DE TU CABEZA. ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.





TM

SONY

